PS3 • Wii • Xbox 360 • PC • Vita • PSP • DSi • 3DS • iOS • Android • Retro

TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS

Nº 255

HOBBY CONSOLAS

40 PÁGINAS DE NOVEDADES

Halo 4, Medal of Honor Warfighter, Forza Horizon...

→REPORTAJE

EL HOBBIT

Tolkien conquista el cine... y los videojuegos

ESPECIAL Wii U

¿Piensas comprarla? Te ayudamos a decidir

→AVANCE

CALL OF DUTY BLACK OPS II

¡Peligro! Su online va a acabar con tu vida social

Análisis de PS3, Xbox 360 y Vita

ASSASSIN'S CREED III

¡La revolución americana estalla en tu consola! Dos héroes, dos juegos y una aventura gigante

PÓSTER DOBLE

METAL GEAR GROUND ZEROES

HALO 4

Un acertado golpe de timón



JAVIER ABAD
Director de Hobby Consolas
JAVI ABAD
jabad@axelspringer.es
@javi_abad_HC

Todavía recuerdo la grata impresión que me produjo el cambio de escenario de *Assassin´s Creed II*. La Italia renacentista es una de mis épocas históricas favoritas, sin duda porque me veo reflejado en la notable inteligencia de gente como Leonardo o Miguel Ángel (ejem). Así que acompañar a Ezio en su viaje por Florencia, Venecia y Roma me resultó apasionante. Cuando al año siguiente Ubisoft lanzó *La Hermandad*, lo vi un poco forzado, y la cosa se agravó con la llegada de *Revelations* doce meses más tarde. Se me dispararon las alarmas por los síntomas de agotamiento que estaba dando una de mis sagas favoritas.

Los Assassin pedían a gritos una renovación. Serán todo lo sigilosos y discretos que quieran, pero su situación de estancamiento tras tres entregas con la misma ambientación resultaba clamorosa. Y puestos a buscar un cambio revolucionario, ¿qué tal saltar de continente y situar la acción durante la Revolución Americana? (nótese lo bien traído que está el juego de palabras).



Ahora llevamos Assassin´s Creed III a nuestra portada, con Connor y Aveline como mascarones de proa de las aventuras de PS3, Xbox 360 y PS Vita (nótese de nuevo lo acertado de la expresión por su relación con las batallas navales del juego). Y después de haber analizado ambos juegos, es un alivio comprobar que la saga ha sabido dar el golpe de timón que necesitaba para no sufrir el declive que hemos visto en tantos otros casos. Tiene interesantes novedades jugables y he de decir la nueva época histórica me gusta, sin duda porque me veo reflejado en el talento y el liderazgo de gente como George Washington (ejem).

Síguenos en **twitter**
No te pierdas nuestros tweets
@Hobby_Consolas



Síguenos en **nuestra web**
www.hobbyconsolas.com

Síguenos en **facebook**
hazte fan en nuestra página:
www.facebook.com/hobbyconsolas



LA REDACCIÓN



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe
david@axelspringer.es
@DMHobby

Medalla de Honor. La de verdad es la condecoración más alta que otorga el congreso de los EE.UU. a soldados que han actuado por encima de lo que se les podía exigir. Me temo que la última entrega del juego no se merece esta distinción. Aunque yo me lo he pasado muy bien con este "reencuentro bélico".



DANIEL QUESADA
Jefe de Sección
daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan

Bloque a bloque. Este mes aparezco de esta guisa para celebrar un hecho histórico. *Minecraft*, el "humilde" juego descargable de 360, superó la semana del 17 al 24 al intratable *Black Ops II*, en cuanto a actividad en Xbox Live. Una prueba más de que una buena idea, por espartana que parezca, puede encandilar al mundo.



JOSÉ LUIS SANZ
Director de Hobbyconsolas.com
joseluis.sanz@axelspringer.es
@jlsanzf

God bless America. Este mes, Connor me ha alegrado la existencia. El nuevo *Assassin´s Creed III* ha conseguido engancharme a una saga que desde ese ya lejano *La Hermandad* tenía un pelín abandonada. Lo de desarrollarse en el continente americano y la guerra de Independencia... ¡Un acierto! Bien por Ubisoft.

LOS OBJETIVOS DE HOBBY CONSOLAS

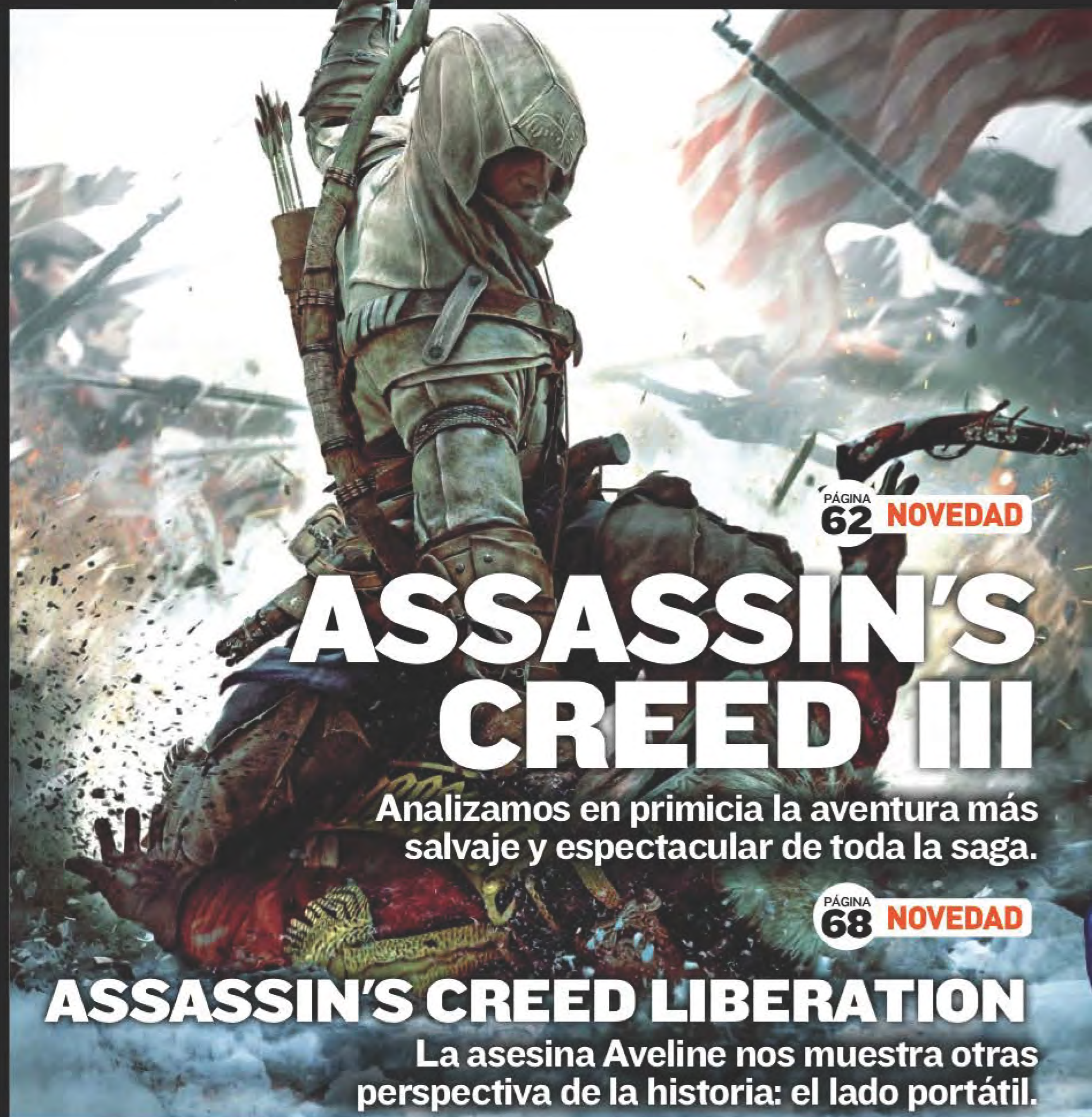
• **OFRECER LA INFORMACIÓN MÁS COMPLETA SOBRE TODOS LOS FORMATOS.** Sabemos que -como nosotros-, eres un auténtico apasionado de los videojuegos, y por eso te contamos todo sobre todas las plataformas. Te garantizamos que en nuestra revista encontrarás cada mes toda la información que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.

• **RIGOR E INDEPENDENCIA.** En Hobby Consolas no nos casamos con nadie. Ten por seguro que si te decimos que un juego es bueno (o malo) es porque estamos totalmente convencidos de que así es. Nosotros también compramos videojuegos y sabemos lo que cuestan...

• **MÁXIMA ACTUALIDAD.** Si sale una nueva consola, Hobby Consolas será la primera revista que hablará de ella. Si estás deseando ver las primeras imágenes de un juego, no dudes que las encontrarás aquí. Aunque tengamos que irnos al fin del mundo a conseguirlo, siempre seremos los primeros en ofrecerte las mejores noticias.

SUMARIO

CONTENIDOS DEL Nº 255



PÁGINA 62 NOVEDAD

ASSASSIN'S CREED III

Analizamos en primicia la aventura más salvaje y espectacular de toda la saga.

PÁGINA 68 NOVEDAD

ASSASSIN'S CREED LIBERATION

La asesina Aveline nos muestra otras perspectiva de la historia: el lado portátil.



PÁGINA 136 PREESTRENO

CALL OF DUTY BLACK OPS II

Ya hemos probado el multijugador, y os adelantamos sus principales novedades.

PÁGINA 36 REPORTAJE

EL HOBBIT

Todos los secretos de la peli, y los próximos juegos basados en el mundo de Tolkien.

PÁGINA 116 REPORTAJE

JUEGOS DE ANNIVERSARIO

Los años no pasan en balde, ni siquiera para los héroes de videojuego. ¿Queréis saber qué títulos celebran su aniversario en 2012?

PÁGINA 110 REPORTAJE

VOCES DE VIDEOJUEGOS

Repasamos los mejores doblajes (y a los dobladores más famosos) de videojuegos en castellano. ¡Escuchad!

TODOS LOS JUEGOS

CELEBRAMOS LA NOCHE DE LOS DIFUNTOS

Monstruos de juegos para Halloween

Dicen que los muertos vuelven a la vida durante la última noche de octubre. Es momento de pasar miedo... con cualquiera de estos monstruos que hemos sacado de los videojuegos.

PYRAMID HEAD
SILENT HILL

En Japón se le conoce como "cabeza triángulo" (Sankaku Atama) y es una de las encarnaciones del mal que pululan por *Silent Hill*. Va armado con una enorme espada, y no discrimina a la hora de hacer trizas a los humanos y a otras criaturas, como las enfermeras.

ZOMBIES
CALL OF DUTY BLACK OPS II

Los muertos se levantaron de sus tumbas, fruto de un experimento de los nazis. Pero estos zombies son más poderosos; después de enfrentarnos con ellos en el Área 51 e incluso viajar a la Luna, regresarán en el futuro, en el año 2025, más rápidos y hambrientos que nunca.

USTANAK
RESIDENT EVIL 6

Es una criatura virtualmente indestructible, fruto de los experimentos con el virus C. A su enorme tamaño, sus instintos asesinos y fuerza descomunal, hay que añadir que puede cambiar su brazo derecho por distintos accesorios (todos ellos mortíferos) y que en la espalda porta una jaula, donde encierra a sus víctimas.

NECROMORFO
DEAD SPACE 3

Se trata de una raza alienígena, a la que conocimos en la nave espacial USG Ishimura, cuyos cuerpos están formados por restos de cadáveres humanos. Una vez que los necromorfos vuelven a la vida, su único impulso es acabar con los seres que no están infectados por el virus extraterrestre.

SAE KUROSAWA
PROJECT ZERO II

Cuando Sae tenía 15 años, fue sacrificada en un ritual junto con su hermana gemela. Pero algo salió mal, y la niña se convirtió en un espíritu que vaga por el pueblo de todos los dioses, clamando venganza. Además de meternos el miedo en el cuerpo, Sae es capaz de poseer a los humanos y controlarlos.

La imagen

Shigeru Miyamoto ya es el Príncipe de Asturias

El genio japonés, gran mente creativa de Nintendo y responsable del nacimiento de sagas como *Mario* y *Zelda*, acaba de recibir el 26 de octubre el Premio Príncipe de Asturias de Comunicación y Humanidades. ¡Larga vida al rey del videojuego!

LOS MEJORES COMENTARIOS EN LA RED



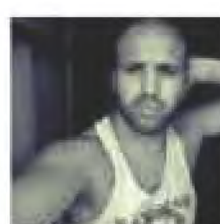
Facebook

Participa en nuestro perfil oficial: www.facebook.com/hobbyconsolas



Carlos Pérez

“Prefiero las sensaciones que teníamos cuando jugábamos a *Resident Evil 1 y 2* que las que nos da la sexta entrega de la saga.”



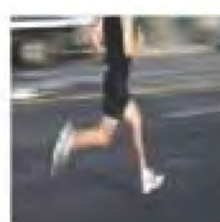
Álex Carbonell

“La compatibilidad con Kinect y Move, si añade y no resta, siempre es buena. Tenemos muchos prejuicios con los sistema de movimiento.”



Ben Ji

“Vergonzoso cómo EA nos toma el pelo con el *FIFA 13* de PS Vita. Es el mismo que *FIFA Football*, con las equipaciones cambiadas.”



José Carlos Morales

“Muchos bombazos a final de año, pero la vida no está como para gastarse 70 eurazos en más de uno. El primer recorte se hace en ocio.”



Twitter

Participa en nuestra página: @hobby_consolas



@ivan_videogame

“Después de mucho esperar, por fin tengo la Hobby Consolas. Hasta mañana no daré señales de vida, jaja.”



@SergioUfarte

“Recuerdo cuando Hobby Consolas traía mensualmente las pelis de Bola de Dragón en VHS. Me estoy haciendo mayor.”



@cjpolixe

“Acabando al 100% el *Borderlands 2*. Ya hacía tiempo que no jugaba a un juego parecido, jejeje.”



@jonllaguno

“Muy buena iniciativa el Máster en Periodismo de Videojuegos de Hobby Consolas”



Hobbyconsolas.com

Participa en nuestros foros: www.hobbyconsolas.es/foros



Mask DeMasque

“*Pokémon* es una de las mejores sagas de la historia. Yo me quedo con las ediciones *Roja-Azul*, jugadas dentro de *Pokémon Stadium*.”



Alex 94

“En *GTA V*, se agradecería un modo cooperativo como el de *Red Dead Redemption*, así como más jugadores en el modo libre.”



Anónimo

“Me parece muy bien que un gran intelectual como Punset defienda los videojuegos y nos dejemos de tantos tabús y acusaciones.”



jack84

“Vaya con tanto DLC... Para las cosas que suelen poner, mejor que las incluyan ya en el propio juego o que no lo saquen, directamente.”

LA POLÉMICA

¿Se pueden justificar los DLCs planificados de antemano?



Sí



David Martínez
Redactor jefe de Hobby Consolas

Más contenido siempre es mejor

Hasta ahora los DLC de lanzamiento se han utilizado como aliciente, para premiar a quienes reservaban el juego antes, o compraban una edición especial. Hay que tener en cuenta que es un añadido (no es nada que le hayan "quitado" al juego en edición normal). Para mí es más atractivo tener un mapa multijugador extra o un arma exclusiva, que una camiseta de regalo. Respecto a los DLC de pago, que salen posteriormente... son una forma de mantener "vivo" el juego, y son VOLUNTARIOS.

No



Rafael Aznar
Colaborador de Hobby Consolas

Una lacra que debe erradicarse

El timo de los DLCs me enerva cada vez más. Casos recientes como los de *Borderlands 2*, que ha recibido nuevos contenidos de pago menos de un mes después de lanzamiento, y *Forza Horizon*, que los recibirá, son una falta de respeto a quien tiene a bien gastarse 60-70 euros. ¿De verdad esos contenidos descargables no estaban listos para el día del lanzamiento del juego? Si lo estaban, mal; si no, ¿por qué no esperar un mes, en vez de escamoteárselos al usuario más fiel, que es el que compra el primer día?



SUBEN



→ **EDUARD PUNSET,** que ha dedicado recientemente una entrega de su programa *Redes* a explicar cómo nos influyen los videojuegos.



→ **ASSASSIN'S CREED III** ha llegado por partida doble, con la versión de sobremesa, por un lado, y la de PS Vita, por otro. Y aún falta la de Wii U.



→ **POKÉMON BLANCO Y NEGRO 2** ha vuelto a poner de moda una de las franquicias estrella de Nintendo, con buenas críticas y cifras de venta.



→ **LA VELOCIDAD ARCADE,** con títulos como *Sonic All-Stars Racing, Little Big Planet Karting* y *F1 Race Stars.*

BAJAN



→ **LA PETA,** asociación defensora de animales, por insinuar en una campaña que los Pokémon son símbolo de maltrato.



→ **DRAGON BALL.** La calidad de los últimos juegos inspirados en la saga, como el de Kinect, es más que dudosa.



→ **LA FILTRACIÓN DE HALO 4,** que los piratas pusieron para descargar en Internet tres semanas antes de la fecha de lanzamiento.



→ **LA CAMPAÑA DE MEDAL OF HONOR,** en la línea de otros juegos de disparos, dura cinco pírricas horas.

→ ¡ASÍ SE HABLA!



Cliff Bleszinski
Exdirector de diseño de Epic Games

"He crecido en el seno de este negocio y, ahora que soy mayor, es hora de tomarme un merecido descanso."



John Riccitiello
Director ejecutivo de Electronic Arts

"Los consumidores no pagan por basura. Es una lección que hay que tener clara a la hora de hacer juegos sociales."



Chris Roberts
Creador de *Wing Commander*

"El PC es una plataforma abierta y en constante evolución, pero nadie está explotando realmente su potencial."

RETUITEANDO OFFLINE

por Manuel del Campo

Resident 6 affaire: ¿Es o no un juego de terror? ¿Es o no un buen juego?.

A quién seguir



ComputerHoy.com
Echad un vistazo a la gran web que han hecho nuestros compañeros de tecnología.



James Bond
Hay agente secreto para rato. Cumple 50 años y está en plena forma en cine y juegos



Vengadores
Película de Thor, película de Iron Man, DVD de animación. Este grupor es un filón.

Tendencias

AssassinsCreed
ProfesorLayton
BlackOpsII
MiyamotoPremio
FreetoPlay
Dust514
NeedforSpeed
TheReload



Puedes seguirme en mi Twitter Digital: @manu_delcampo

Polémica



ResidentEvil6@kobayashi
Según el productor de Resident Evil 6, Capcom no puede estar siempre en deuda con los seguidores por la orientación de la serie. "Es como las diferencias entre padres al educar a un hijo".

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Ahí queda eso. Genial, pero entonces ¿por qué se pasaron tanto tiempo diciendo que sí que iban a volver a los orígenes de la serie?. Eso es ahora lo que reclamamamos los seguidores. *Resident Evil 6* es un buen juego de acción pero cada vez tiene menos que ver con la saga. De las películas, ni hablamos...



Samsunggalaxy @TribunalsupremoUK
Apple ha sido "condenada" a pedir disculpas a Samsung públicamente en el Reino Unido tras no ser aceptada su demanda de infracción de patentes de su iPad por la Tablet de Samsung.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Me da que vamos a tener batalla para rato. Si hace unas semanas en USA era Apple la que se llevaba el gato al agua, ahora es Samsung la que ríe la última. Sigo pensando que el tema de las patentes se ha llevado a un extremo disparatado.

Lanzamientos



GTAV @rockstar
La revista estadounidense Game Informer afirma que en los próximos días habrá información de GTA V. Allí ya han visto una demo, y todo apunta a que el lanzamiento se producirá en marzo.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



El silencio de Rockstar al respecto estaba siendo inquietante. Me resulta curioso que vayan a hacer el anuncio justo antes del comienzo de la campaña navideña, el momento en el que más juegos se venden. No creo que les haga mucha gracia a las compañías rivales, que pueden verse perjudicadas.



Juegosps3 @sony
The Last of US, Beyond y God of War saldrán en 2013. The Last Guardian puede irse a 2014. PS Vita, PSN y la nueva propuesta de Wonderbook son las apuestas de Sony para estas navidades.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Sorprende lo poco que ofrece Sony para PS3 esta navidades. Veamos: 1. Tiene que empujar a PSVita. 2. No quiere competir con WiiU. 3. Su apuesta en PS3 pasa por un 2013 (y quizá 14) potente. *Assassin´s* y *Black Ops* al rescate.

MOLA

➔ Llegar al bar y que el camarero, en lugar del periódico, me traiga la Hobby con el café.
Eso sí que es un desayuno continental, y no esas birrias de huevos, salchichas y bacon que ingieren algunos. Lo que se "jame" es lo de menos: lo importante es el aliño con materia informativa.



➔ Esconder los cadáveres en lo alto de una lámpara en *Dishonored*. Como decorador, soy una joya.
Hombre, tanto como decir que eso es decorar... Eso sí, vas a ser un pionero de ese tipo de interiorismo tan macabro.

➔ Vivir cerca de Gijón para poder asistir a la conferencia de Miyamoto. ¡Es un sueño hecho realidad!
El bueno de Shigeru arrastra pasiones entre sus fieles. Normal, con lo que ha velado por el bienestar de los jugones.

➔ El olor de la revista recién comprada, que es una delicia.
Sucede igual que con el aroma de la comida mientras se cocina, ¡y el sabor es aún mejor!

➔ Que mi madre me pregunte si estoy gestionando un club cuando vendo cromos de *FIFA*.
Antes de convertirse en "ser superior", Florentino Pérez empezó así, o sea que igual te espera la presidencia del Real Madrid en un futuro cercano.

➔ Ser calvo, dejarte la barba y usar gafas de sol para que te digan que te pareces a Max Payne.
Mientras sólo te parezcas en lo físico, y no en lo mental, todo te irá bien, porque lo que es la vida cotidiana del pobre Max...



➔ Que saquéis la revista cada menos días. Así, no me muerdo las uñas.
Este mes, la cosa va de manjares relacionados con la revista, ¿eh?

NO MOLA

➔ Jugar a *GTA San Andreas* tras unos años y pensar: "Esto no es lo que era. ¿Me estaré haciendo mayor?".
San Andreas sigue siendo el que era... Mucho nos tememos que eres tú el que ha cambiado. Cualquier filósofo te lo diría, como el también envejecido Pep Guardiola.



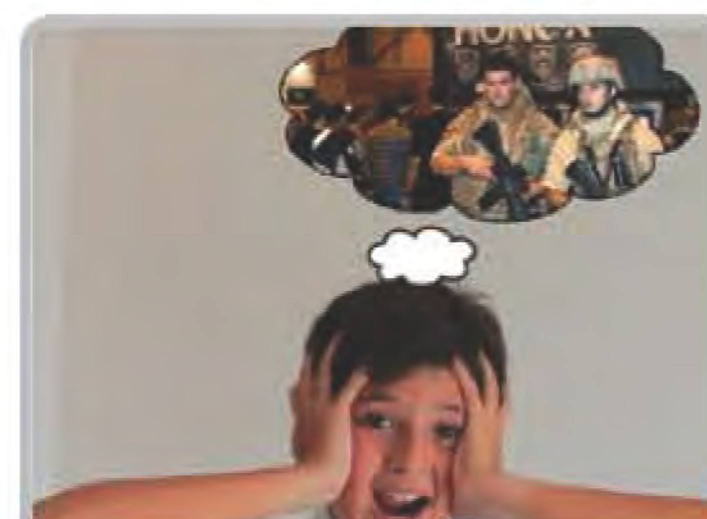
➔ La acusación de la PETA a *Pokémon* por "incitar al maltrato animal". ¡Más que ecologistas, parecen trolls!
Después de la "Operación Pokémon" contra la corrupción del mes pasado, llega esto. No ganan para disgustos estas simpáticas mascotas.

➔ Ponerte *Resident Evil 6* con las luces apagadas, el Dolby Surround... y seguir sin tener miedo.
Has escatimado en factores potenciales de palomino. ¿Qué tal jugar en un cementerio o hacerlo rodeado de políticos?

➔ Que los árbitros del *FIFA* sean peores que los originales de la Liga española. ¡Así, no se puede jugar!
Es culpa del temido 'Fifarato', que vamos a denunciar ante EA Sports desde ya mismo.

➔ La sequía de juegos para 'PS Mortis'.
Este mes, va a resucitar de entre los muertos gracias a Aveline, una tipa que lleva más de 200 años criando malvas... Paradojas de la vida.

➔ Que la revista llegue seis meses después a Argentina.
Y da gracias: se rumorea que va hasta allí en una botella.



➔ Que este año nos quedemos sin GameFest.
¡Un momento, no estés tan triste! En diciembre vas a tener los Gaming Days de Hobby Consolas. ¡Nos vemos allí!

TU OPINIÓN CUENTA

Participa en esta sección escribiendo a: sensor.hobbyconsolas@axelspringer.es



O bien entra en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

Las cuatro colaboraciones destacadas con un fotomontaje recibirán la camiseta junto con un certificado que demostrará que son colaboradores de Hobby Consolas.

➔ Consigue la camiseta de Hobby Consolas ¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!



Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail (indicando tu dirección postal).
Todas las colaboraciones señaladas recibirán una camiseta junto con un certificado que demostrará que han participado en Hobby Consolas.

PROTECCIÓN DE DATOS: Los datos personales que nos remitas para consultas, cartas, participación en sorteos o concursos serán incorporados, mientras dure su gestión, a un fichero responsabilidad de Axel Springer España, S. A., con domicilio en C/ Santiago de Compostela, 94 2ª planta, 28035 Madrid, para responder a las consultas, publicar opiniones y votaciones o gestionar el envío de premios de promociones y concursos. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de Axel Springer España, S. A.

VIÑETA CONSOLERA

POR SIGNO





LOS MÁS VENDIDOS

Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

EN ESPAÑA

DEL 1 AL 30 DE SEPTIEMBRE

DATOS CEDIDOS POR GAME

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	FIFA 13	(PS3)	-	1
2	Pro Evol. Soccer 2013	(PS3)	-	1
3	FIFA 13	(360)	-	1
4	F1 2012	(PS3)	-	1
5	WoW Mists of Pandaria	(PC)	-	1
6	Guild Wars 2	(PC)	2	2
7	Pro Evol. Soccer 2013	(360)	-	1
8	New Super Mario Bros 2	(3DS)	-	1
9	FIFA 13 (Real Madrid)	(PS3)	-	1
10	FIFA 13 (Leo Messi)	(PS3)	-	1





F1 2012
El Mundial de Fórmula 1 está tocando a su fin, con Fernando Alonso y Sebastian Vettel luchando codo con codo por convertirse en tricampeones. Muchos han querido adelantar el desenlace del campeonato en sus consolas.

FIFA 13
La temporada de fútbol ya va cogiendo el ritmo tras el largo verano, y los entusiastas del balompié lo celebran con este gran simulador.

Por plataformas

PS3
1 FIFA 13
2 Pro Evol. Soccer 2013
3 F1 2012
4 A.C. Revelations
5 Borderlands 2

XBOX 360
1 FIFA 13
2 Pro Evol Soccer 2013
3 F1 2012
4 Borderlands 2
5 CoD Modern Warfare 3

Wii
1 Inazuma Eleven
2 FIFA 13
3 New Super Mario Bros
4 Mario Party 9
5 Just Dance 3

PC
1 WoW Mists of Pandaria
2 Guild Wars 2
3 Pro Evol. Soccer 2013
4 Los Sims 3
5 Diablo III

3DS
1 New Super Mario B. 2
2 Super Mario 3D Land
3 Mario Kart 7
4 New Art Academy
5 Kid Icarus Uprising

PS VITA
1 FIFA 13
2 Little Big Planet
3 Metal Gear Solid HD
4 ModNation Racers
5 Gravity Rush

NDS
1 Dora la Explor.: Puppy...
2 En la cocina con Dora
3 La gran aventura Dora
4 Inazuma Eleven 2: Tor.
5 Inazuma Eleven 2: Ven.

PSP
1 FIFA13
2 GTA Liberty City Stories
3 Dragon Ball Z Ten. Tag
4 GTA Vice City Stories
5 Assassin's Creed B.

EN OTROS PAÍSES

En Japón

Del 8 al 14 de octubre — Datos cedidos por VGChartz

1. Bravely Default: Flying Fairy 3DS
2. Resident Evil 6 PS3
3. Project X Zone 3DS
4. Pro Evolution Soccer 2013 PS3
5. Tokitowa: Time and Eternity PS3
6. New Super Mario Bros 2 3DS
7. Style Savvy: Trendsetters 3DS
8. Tousouchuu: Shijou Saikyou no Hunter... 3DS
9. Diabolik Lovers PSP
10. Rocksmith PS3



Resident Evil 6. La saga estrella de Capcom, más conocida por el nombre de *Biohazard* en lares nipones, ha encandilado a los jugones, con sus cuatro campañas y sus grandes dosis de acción.

En EE.UU.

Del 7 al 13 de octubre — Datos cedidos por VGChartz

1. Pokémon Edición Blanca / Negra 2 NDS
2. Dishonored Xbox 360
3. Dishonored PS3
4. NBA 2K13 Xbox 360
5. Resident Evil 6 Xbox 360
6. NBA 2K13 PS3
7. XCOM: Enemy Unknown Xbox 360
8. Just Dance 4 Wii
9. Resident Evil 6 PS3
10. XCOM: Enemy Unknown PC



Dishonored. Corvo se ha ganado el honor de ser uno de los candidatos a sorpresa del año, merced a sus poderes especiales. Su búsqueda de venganza ha sido un filón en todo el mundo.

En Gran Bretaña

Del 7 al 13 de octubre — Datos cedidos por VGChartz

1. Pokémon Edición Blanca / Negra 2 NDS
2. FIFA 13 Xbox 360
3. FIFA 13 PS3
4. Dishonored Xbox 360
5. Dishonored PS3
6. Just Dance 4 Wii
7. Resident Evil 6 Xbox 360
8. Resident Evil 6 PS3
9. Borderlands 2 Xbox 360
10. XCOM: Enemy Unknown Xbox 360



Pokémon Edición Blanca / Negra 2. La primera DS parecía ya desahuciada, pero las mascotas de bolsillo más famosas de la historia la han vuelto a poner de moda con esta espectacular secuela.

La cifra

70.000.000



Unidades de Xbox 360 se han vendido ya en todo el mundo desde 2005.

LOS ENEMIGOS serán tan variados como poderosos. Los Manitas, por ejemplo, estarán protegidos por una armadura que los hará duros de pelar.

NUEVOS DATOS PS3 - XBOX 360 - PC

En el reino de los cielos

El 26 de febrero, Bioshock Infinite nos llevará en volandas hasta Columbia, una ciudad aérea donde se libra una cruda guerra civil llena de poderes.

La saga *Bioshock* ha sido una de las más originales de esta generación en el género de los shooters en primera persona, con su **peculiar ambientación** y sus disparos mezclados con poderes especiales. Tras posponerse su fecha para pulir hasta el último detalle, el 26 de febrero llegará, por fin, la tercera entrega, *Infinite*, de la mano del estudio Irrational Games. Recientemente, se ha mostrado un tráiler titulado **"Beast of America", y la pinta es tremenda.**

Habrá dos cambios importantes respecto a las dos entregas previas. Por un lado, dejaremos atrás la ciudad submarina de Rapture, para viajar a **Columbia, una urbe ubicada en el cielo** y partida en diversas islas que estarán conectadas por raíles aéreos. Por otro, controlaremos a un personaje con una identidad definida: **Brooker DeWitt, un ex agente de la Agencia Nacional de Detectives Pinkerton,** que irá a la ciudad, sumida en una guerra civil, para rescatar a Elizabeth, una joven que ha vivido encarcelada durante los últimos quince años.

Habrá incluso una modalidad de juego especial, llamada "Modo 1999", que permitirá repetir la aventura, pero con unos rivales durísimos, lo que obligará a pensarse **qué habilidades evolucionar y por qué caminos avanzar.** Por ejemplo, si vamos por uno donde haya un enemigo al que sólo se pueda derrotar con un poder especial que no hayamos potenciado, será casi imposible pasar.

El control y las armas sufrirán una gran evolución, gracias, sobre todo, a un gancho aéreo que nos permitirá movernos por los raíles aéreos, dándonos impulso para acometer saltos imposibles o quedándonos suspendidos para ametrallar a los enemigos desde ahí. **Los plásmidos volverán a ser esenciales.** De momento, se han visto algunos como el electrorrayo y la incineración, pero habrá otros nuevos.

La **interacción con Elizabeth,** que nos prestará armas en plena batalla, será vital también, si no queremos sucumbir contra enemigos que serán de lo más originales: autómatas con la cara de George Washington provistos de ametralladoras, criaturas ciegas que se guiarán por nuestros ruidos o **el Songbird,** una criatura metálica que heredará todo el mal genio de la Big Sister de *Bioshock 2*.



Mira el tráiler en HOBBYCONSOLAS.COM

EL DISEÑO ARTÍSTICO, apoyado en el Unreal Engine 3, será uno de los puntos fuertes. Visitaremos una ciudad utópica del siglo XIX.

LAS ARMAS serán variadas. Una gran novedad será el gancho aéreo, que permitirá desplazarse por los numerosos raíles del cielo.

LA RELACIÓN DEL DÚO PROTAGONISTA MARCARÁ TANTO EL DESARROLLO NARRATIVO COMO LOS TIROTEOS





NOTICIAS BREVES



EL FUTURO SE PRESENTA OSCURO

El nuevo RPG de CD Project Red se llamará *Cyberpunk 2077*. Como supondréis, ese es el año en que se desarrollará la acción. Tendrá un entorno abierto y pensado para jugadores adultos. En la ciudad de Night City, en la que la fusión del hombre con la tecnología se ha convertido en "la salvación y la perdición de la humanidad".

HABRÁ MASS EFFECT 4, PERO SIN SHEPARD



Los chicos de BioWare han confirmado que la saga seguirá adelante, pero en un entorno muy diferente. La trilogía de Shepard ya ha concluido, por lo que el primer espectro humano no aparecerá en la siguiente entrega. De hecho, aún están investigando en qué época lo ambientarán y qué personajes tomarán parte en él...

LA TEMPORADA DE CAZA ESTÁ EN FASE BETA



RaiderZ, el nuevo juego multijugador masivo de Gameforge para PC, entra en fase de beta abierta, para que los usuarios puedan entrar en 3 nuevas regiones y cazar a nuevas criaturas, así como adquirir los primeros items en la tienda.

SAM FISHER EN VIÑETAS

Splinter Cell Echoes será el nuevo cómic ambientado en las proezas de Sam Fisher. Se lanzará en 2013 y narrará acontecimientos situados entre los juegos *Splinter Cell Conviction* y *Blacklist*.



PRÓXIMO LANZAMIENTO PLAYSTATION 3

La literatura más realista de la historia

Wonderbook, el nuevo periférico de PS3 para explotar la realidad aumentada, se estrena con El Libro de los Hechizos, un juego inspirado en el universo de Harry Potter.

En una época marcada por el crecimiento de la televisión en 3D, Sony se ha decidido a aprovechar la realidad aumentada, un campo poco explorado en las consolas de sobremesa. El periférico elegido para la tarea ha sido Wonderbook, un libro que, colocado delante de la cámara PS Eye, promete sacar a la luz las más increíbles historias.

Wonderbook: El Libro de los Hechizos es el primer juego que se va a publicar para hacer uso del periférico. Será una adaptación del universo de Harry Potter, con la colaboración expresa de J.K. Rowling, la escritora de cuya mente manaron las aventuras del famoso mago de la cicatriz en la frente, y del conocido sitio web Pottermore. "Es lo más parecido a un auténtico libro de hechicería al que podrá acceder un muggle", según ha declarado la propia autora británica.

El Libro de los Hechizos estará ubicado en la sección prohibida de la biblioteca de Hogwarts, de modo que incluirá nuevos textos ideados por J.K. Rowling, así como una veintena de hechizos que habrá que dominar, desde 'incendio' y 'expelliarmus' hasta 'wingardium leviosa', pasando por 'expecto patronum', el poder con el que plantar cara a los siniestros dementores de Azkaban. Así, PS Move, que será obligatorio, se convertirá en una varita para sacar toda la magia del libro. *



EL UNIVERSO DE HARRY POTTER ha sido el elegido para ambientar el primer juego del nuevo periférico de PS3. Ha corrido a cargo de London Studios.



El periférico, a la venta desde el 15 de noviembre

Wonderbook: El Libro de los Hechizos llegará a las tiendas españolas el próximo 15 de noviembre, de cara al inicio de la campaña navideña. Habrá varios formatos diferentes. En primer lugar, se dispondrá una versión que incluirá, única y exclusivamente, el juego y el libro, al precio de 39,99 euros. Para los que aún no dispongan de PS Move y su correspondiente cámara PS Eye, habrá otra versión que incluirá tanto esos dos periféricos como el libro y el juego, a un precio de 79,99 euros. Finalmente, en Navidades, se lanzará un gran pack que incluirá el contenido de esa última versión y la propia consola PlayStation 3, en su versión con disco duro de 12 gigas, al precio de 269,99 euros. *









El inicio de una era de literatura virtual

A partir de 2013, llegarán nuevas adaptaciones para *Wonderbook*, en la línea de lo que Sony hizo con su saga musical *SingStar*. De momento, está ya anunciado *Wonderbook: Diggs Nightcrawler*, un juego de estética 'noir' ambientado en historias del cine de los 40 y los 50. Otro futuro lanzamiento será *Caminando entre Dinosaurios*, de la BBC. También hay un acuerdo con Disney, que promete ser fructífero.



J.K. Rowling, madrina de un ambicioso proyecto

El estreno de *Wonderbook* ha contado con una maestra de ceremonias de excepción: J.K. Rowling, autora de Harry Potter, un fenómeno literario que ha arrastrado a millones de fans de todas las edades:



- ➔ La famosa saga consta de **siete libros**, publicados entre los años 1997 y 2007.
- ➔ La cifra de ventas de los libros supera los **350 millones**.
- ➔ Las adaptaciones al cine se hicieron entre 2001 y 2011. La última entrega se tuvo que dividir en **dos películas**.
- ➔ La recaudación de *Las reliquias de la muerte 2* superó los **1.000 millones de dólares**.
- ➔ Rowling ocupa el puesto 78º del ránking de la revista Forbes de **mujeres más influyentes**.

¿QUÉ OTRAS LECTURAS SE PODRÍAN ADAPTAR?

El "periférico literario" de *Wonderbook*, con sus paneles de realidad aumentada, promete dar mucho juego. Harry Potter será sólo la primera piedra de toque, pero seguro que serán muchas las adaptaciones literarias que veremos durante los próximos años. Lo que aquí decimos son meras propuestas que se nos ocurren a nosotros, pero que casarían de maravilla con el periférico y con la dualidad de PS Move y la cámara PS Eye. Seguro que a muchos les encantaría ver adaptaciones de obras literarias de fantasía tan mediáticas como éstas:



LA DIVINA COMEDIA, DE DANTE ALIGHIERI, ya tuvo su particular adaptación en forma de beat'em up hace años. Dante visitaba los nueve círculos del infierno.



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS ha sido un filón desde que Peter Jackson filmara su trilogía cinematográfica. Con las pelis de *El Hobbit* en ciernes, ¿quién sabe?



CANCIÓN DE HIELO Y FUEGO, más conocida como *Juego de Tronos*, es la gran saga contemporánea. ¿Qué tal llevar a Eddard Stark y compañía a *Wonderbook*?



EL CORAZÓN DE LAS TINIEBLAS, de Joseph Conrad, ya inspiró el reciente *Spec Ops: The Line*, que era un "shooter" bélico que nos llevaba a la ciudad de Dubái.

ADELANTO XBOX 360 - Wii U

Los Vengadores arrasan con los sensores de movimiento

Los superhéroes más poderosos de Marvel se reúnen en Los Vengadores: Batalla por la Tierra, un juego de lucha inspirado en la serie de comics Invasión Secreta.

Después de que THQ cancelase el juego oficial de la película "Los Vengadores", Ubisoft se apresuró en hacerse con los derechos de este grupo de superhéroes. Sin embargo, *Batalla por la Tierra* no estará basado en el film de Joss Whedon, sino en la saga de tebeos Invasión Secreta.

El juego nos invitará a participar en combates "uno contra uno" en los que podemos escoger un personaje entre veinte disponibles, incluyendo al Capitán América, Hulk, Iron Man, Ojo de halcón... y otros menos habituales en las apariciones del grupo, como Lobezno, Venom o Magneto.

Cada uno de los luchadores poseerá cuatro poderes especiales, que ejecutaremos con movimientos de nuestro cuerpo (con el mando de Wii U o con Kinect, en la versión de Xbox 360) y que tendrán efectos espectaculares. El estilo gráfico de dibujos animados reforzará esta buena sensación, y además con cada victoria podremos conseguir cartas coleccionables, nuevas armaduras y otros extra.

Las versiones de Xbox 360 y Wii U serán idénticas, salvo por la fecha de lanzamiento (en la máquina de Microsoft podremos disfrutar con él desde el 30 de octubre, mientras que no llegará a la consola de Nintendo hasta un mes más tarde). Pero lo que si tendrán ambas será un buen catálogo de modos de juego, tanto para un solo jugador como "versus" y cooperativo para dos amigos.



EL APARTADO VISUAL tendrá un estilo animado muy fiel al cómic. Cada personaje conservará sus poderes.



HABRÁ 20 PERSONAJES disponibles, entre héroes y villanos, a los que controlaremos con movimientos.





ANUNCIO iOS

Regresa a Pandora en versión portátil

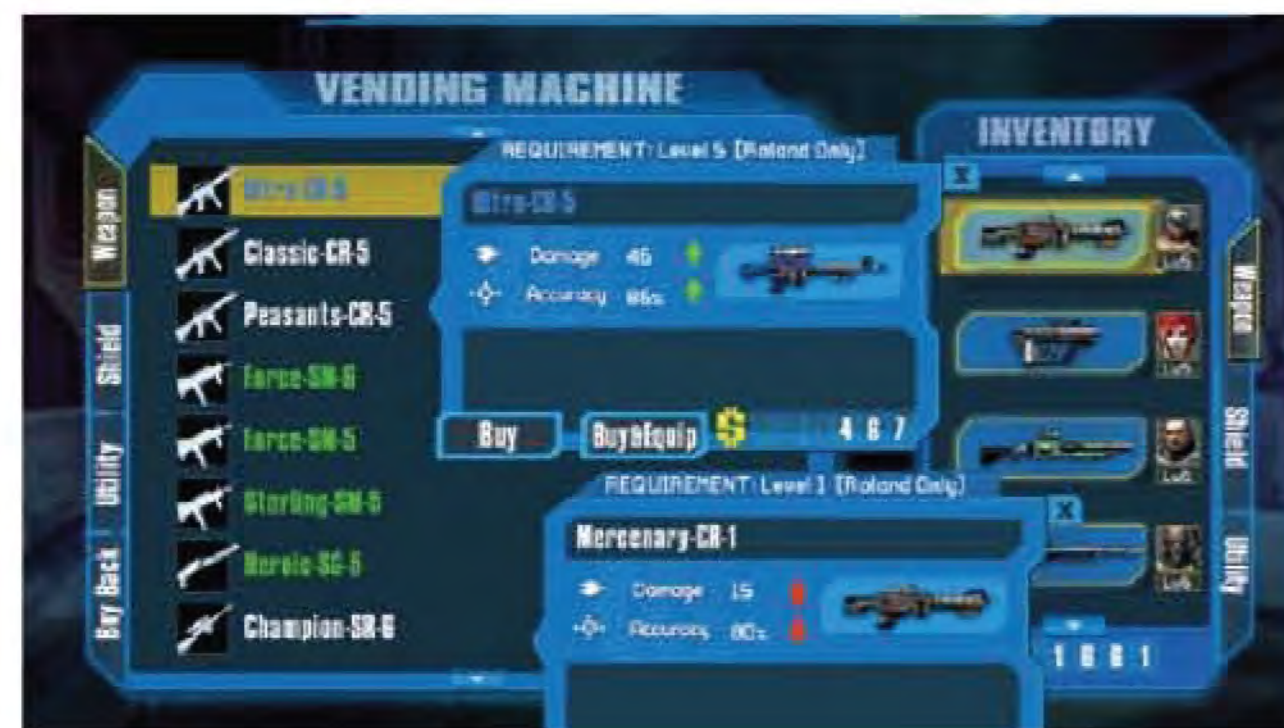
Borderlands Legends recupera la saga en dispositivos Apple.

La colaboración entre 2K y Gearbox continúa dando sus frutos. Después del éxito de *Borderlands 2*, le toca el turno a *Legends*, una versión para iPad e iPhone, que nos devuelve al mundo desolado de Pandora, donde podemos saquear y construir miles de armas mediante árboles de habilidades. Nosotros controlaremos a cuatro personajes: Brick, Mordecai, Lilith y Roland, que deben defenderse de interminables oleadas de enemigos, en un desarrollo que combina acción y pinceladas de estrategia.





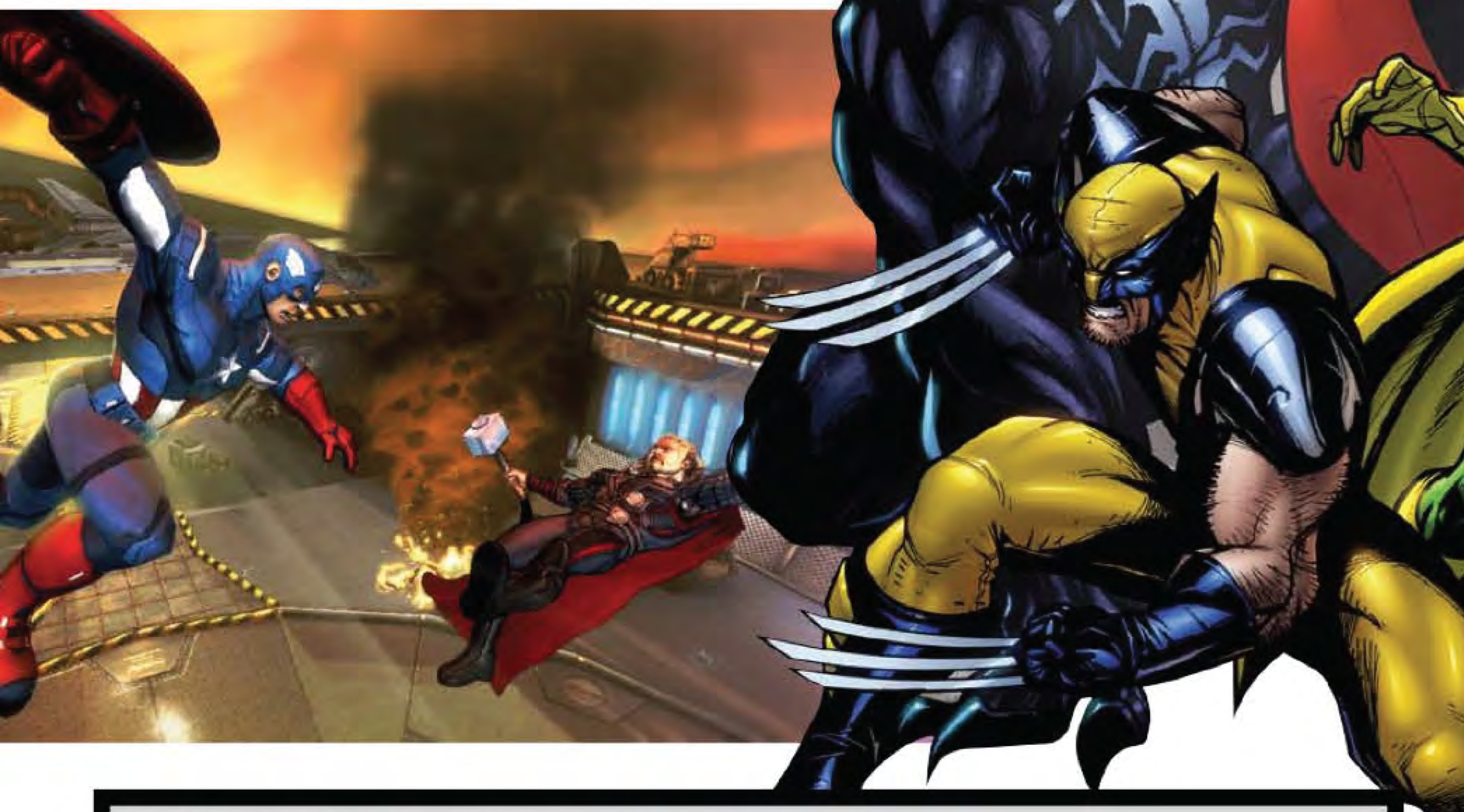
NOS ATACARÁN OLEADAS DE skags, bandidos y otras criaturas de Pandora, con una dificultad creciente.



PODEMOS CONSTRUIR MILES DE ARMAS mediante un árbol de habilidades similar al de los otros *Borderlands*.



■ LOS HÉROES DE MARVEL PELEARÁN EN UN JUEGO PARA KINECT Y Wii U ■



PRÓXIMO LANZAMIENTO PS3 - XBOX 360 - PC

El proyecto Insane sigue en marcha

El director de cine Guillermo del Toro retoma su intención de lanzar una trilogía de videojuegos.

Guillermo del Toro, director de películas como El Laberinto del Fauno o Hellboy ya demostró su interés por los videojuegos al empezar el desarrollo de *Insane* junto a Volition (creadores de *Saint´s Row*) y THQ. Sin embargo el juego fue cancelado el pasado mes de agosto. En recientes declaraciones, el cineasta mejicano ha confesado que se encuentra en tratos con nuevos desarrolladores para sacar adelante este proyecto (una trilogía de terror y acción). En especial, ha mencionado que le gustaría colaborar con Valve (*Half Life, Left4Dead, Portal*...) de quienes se confiesa fan. Sin embargo, aún no tiene nada nuevo que mostrar. ✳

INSANE



en voz baja

por javier abad

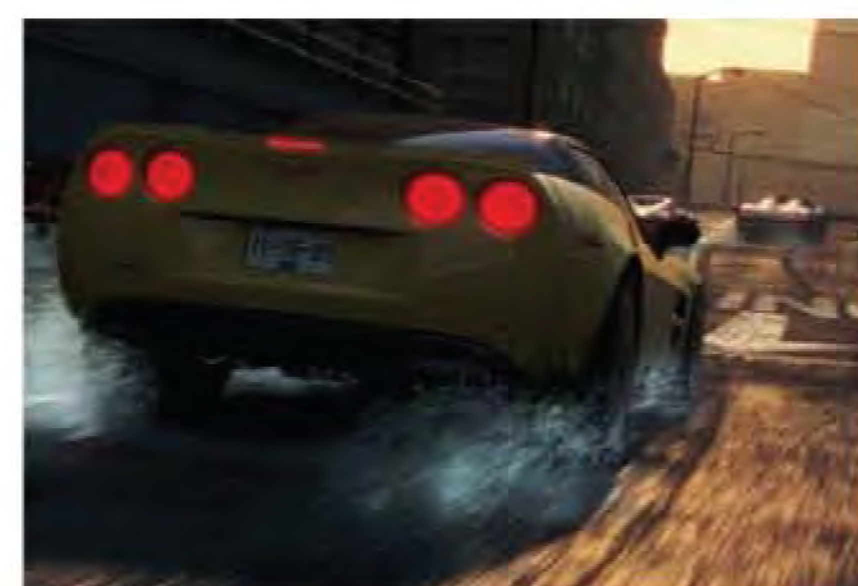


➔¿Qué tal, chicos? Solo os robo unos minutos para contaros unos cuantos rumores que han aterrizado por mi mesa en las últimas semanas. El primero interesará a los incontables fans de **Skyrim**, el RPG de Bethesda, porque habla de un posible **contenido descargable llamado Dragonborn,** que se supone que nos permitirá montar a lomos de dragones. La compañía, por supuesto, no dice ni pío.

➔Hacer quinielas sobre los juegos que pueden llegar a Wii U se ha convertido en uno de los pasatiempos favoritos del sector. Sin embargo, esta vez ha sido el propio director de **Resident Evil Revelations** el que ha dicho que le gustaría probar un montón de cosas de cara a una **hipotética entrega de la saga para la nueva consola de Nintendo,** así que la cosa pinta muy bien.

➔Y hablando de Wii U, el curriculum vitae de una persona de Straight Right, la compañía que se ha encargado de **adaptar Mass Effect 3** a la consola, ha revelado que **también están adaptando un juego de Square Enix.** Se admiten apuestas…

➔Antes de despedirme quiero contaros que la web de EA Goteborg está reclutando programadores para trabajar en **nuevas entregas de la saga Need for Speed.** Echando cuentas temporales, todo apunta a que nos pondremos al volante de sus coches en las consolas de nueva generación. ¡Nos vemos!



ENTREVISTA **MÁSTER EN PERIODISMO DE VIDEOJUEGOS AXEL SPRINGER**

“El máster te permite tener una formación muy potente en muy poco tiempo”

La Escuela de Periodismo de Axel Springer va a ponerse en marcha para hacer realidad el sueño de mucha gente: convertirse en periodistas especializados en videojuegos. Manuel del Campo, director del Máster, os adelanta todos los detalles.

Entre reuniones, Manuel del Campo, director del Máster, nos hace un hueco para contarnos qué significa para él este nuevo proyecto, cómo ve el futuro del periodismo, cómo empezó su carrera y otros temas de lo más interesantes... ¿Queréis saber qué nos cuenta? Echad un vistazo.

¿Te hubiera gustado hacer este máster?

Sin duda, hubiera sido una forma de aprender en 6 meses lo que en realidad me ha costado casi 20 años. Es una forma de adquirir muchos conocimientos en muy poco tiempo y de la mano de gente que lleva trabajando en esto durante muchos años. Los profesionales de Axel hemos abordado todos los ámbitos del periodismo, hemos tenido la posibilidad, y no todo el mundo la tiene, de trabajar en print y en digital. Con el máster puedes reducir tu aprendizaje en muchos años.

Manuel del Campo, Director del máster

¿A quién le recomendarías el máster?

Se lo recomendaría a alguien a quien le apasionen los videojuegos y la comunicación. Lo que buscamos con este máster es que el alumno tenga unas nociones básicas de comunicación y pueda defenderse en expresión oral y escrita. Le proponemos que si le apasionan los videojuegos, le gusta la comunicación y quiere dedicarse a esto, el máster es una buena forma de no estar cinco en años en una carrera convencional como puede ser periodismo o comunicación audiovisual. En muy poco tiempo puede tener una formación muy potente para tener todos los conocimientos y poder trabajar desde ya.

¿Qué salida profesionales tiene el máster?

Las salidas están enfocadas a la comunicación especializada en videojuegos. En cuanto a revistas la mayor parte pertenece a Axel Springer y en webs, la cantidad que hay es infinita. Además, nosotros hemos decidido que una de las personas, la que nosotras consideremos que realiza el máster de forma mas brillante, tenga la posibilidad de tener un vínculo con Axel Springer, por lo que hay una posibilidad real de que tenga una salida profesional. El resto tendrán una formación tan potente y actual que les va a ser bastante fácil trabajar en alguno de nuestros productos o si no, en cualquier medio especializado en videojuegos.

Algunos alumnos pueden sentir dudas al ver la situación actual del periodismo, ¿qué les dirías?

Si es lo que quieren, que lo hagan. Para mí el periodismo seguirá existiendo y se necesitarán periodistas de calidad para desempeñarlo.

Otro de los frenos puede ser el precio...

Todo hay que mirarlo desde un punto de vista relativo. Hay que compararlo con lo que supone una carrera de cinco años. Todos los que hemos estudiado una carrera sabemos que supone una inversión muy grande, son años en los que además, no estás trabajando. Por eso, no solo es lo que gastas, si no lo que dejas de ganar. Eso es lo bueno que tienen este tipo de formaciones tan intensas. Te das cuenta, si haces el cálculo de lo que puedes empezar a ganar en esos 5 años de carrera, que tal y como está ahora mismo la educación, no se aprovechan. El máster es una inversión en muy poco tiempo. Además, damos la posibilidad de que se pague mes a mes. Lo importante es que lo valoren en cuanto lo que supone una formación de este tipo por el método convencional y lo que estarán ahorrando y ganando por poder trabajar desde que acaben el máster, en contra de estar formándote cinco años.

¿Qué crees que es más importante los conocimiento teóricos o la práctica?

Yo diría que ambas partes son importantes. Sin embargo, la parte práctica no está en los libros. Tienes que experimentarla. En este máster los alumnos tendrán la oportunidad de ver el día en las redacciones, las dificultades a las que nos enfrentamos, los procesos de trabajo...

El profesorado cuenta con muchos de tus compañeros, ¿qué destacarías de ellos?

Lo primero que son grandes profesionales, muchos de ellos con años de experiencia. Además, están muy ilusionados con este nuevo proyecto.

PROFESORES DE PRESTIGIO

El profesorado del máster está compuesto por profesionales de Axel Springer. Además, para algunos talleres o cursos contará con la colaboración de profesionales del sector:

Javier Abad
Director de Hobby Consolas

David Martínez
Redactor Jefe de Hobby Consolas

Daniel Quesada
Jefe de sección de Hobby Consolas

Juan Carlos García
Director de la Revista Oficial Nintendo y Jefe de estudios del Máster de videojuegos

Manuel del Campo
Responsable del área de videojuegos y entretenimiento

Sonia Herranz
Directora de PlayMania

Daniel Acal
Jefe de sección de PlayMania

Abel Vaquero
Director de arte del área de videojuegos y entretenimiento

Rubén Guzmán
Redactor jefe de R. Oficial Nintendo

Miriam López
Responsable de marketing digital

Marcos Sagrado
Publisher del área de tecnología

Zaiio Andrés
SEO Manager

Javier Alvariño
Social media Manager




ASI SE TRABAJA EN HOBBY CONSOLAS: los alumnos tendrán la posibilidad de trabajar codo con codo con el equipo de Axel Springer.


APRENDER 'JUGANDO': Claro, porque uno de los objetivos del máster es que aprendas conocimientos, divirtiéndote al máximo.

ASÍ ES NUESTRO MÁSTER

El máster en periodismo de videojuegos es presencial y está dirigido a todo apasionado de los videojuegos y la comunicación.

• **Cuándo se imparte**: Del 1 de febrero a julio a 2013.
• **Dónde:** En las instalaciones de Axel Springer en Madrid.
• **Metodología**: El máster es 100% práctico y arranca con una metodología totalmente diferente basada en el concepto aprende-experimenta-aplica. Es decir, los alumnos aprenderán la profesión paso a paso con los mejores profesionales y lo pondrán en práctica en Axel Springer o en empresas colaboradoras. Comprobarán cómo es el día a día en una redacción: cómo se eligen los contenidos, se elaboran para los diferentes formatos, etc.
• **Objetivo:** El máster busca formar profesionales con conocimientos y experiencia, en los medios especializados en información de videojuegos.
• **Programa:** Está dividido en cinco módulos en los que los alumnos aprenderán todos los conocimientos que necesitan para enfrentarse al mundo laborar actual.
¿Quieres más información? Entra en http://escuela.axelspringer.es/ y entérate de cómo inscribirte, pide más información...

Y tú, ¿cómo afrontas este reto?
Lo afronto con mucha ilusión. Siempre me ha gustado la enseñanza, poder transmitir mis conocimientos a los demás. Ahora tengo la oportunidad. Así que estoy muy orgulloso y muy motivado.

¿Qué vais a valorar en los alumnos?
En mi caso, voy a valorar la iniciativa, la creatividad, la disciplina. La actitud es muy importante.

¿Qué tipo de alumnos queréis?
Queremos que los alumnos que estén en el máster quieran de verdad convertirse en periodistas de videojuegos.

¿Por qué Axel Springer se lanza con este proyecto en este momento?
Porque estamos en un momento en el que Axel Springer España apuesta por proyectos innovadores y por escuchar más que nunca a nuestros usuarios. Y, ¿sabes cuál es la pregunta que más veces he recibido durante estos años de profesión, por encima de 'quién es Yen'?: ¿qué puedo hacer para trabajar en Hobby Consolas? Así que el máster nace como respuesta a esa pregunta. Este proyecto quiere cubrir una necesidad que hemos detectado durante años... ahora todos aquellos que quieran, tendrán su oportunidad.

¿Recuerdas tu entrevista de trabajo en Axel Springer? ¿cómo fue?
Entré aquí hace 20 años. Yo llegué aquí por un amigo de la facultad que ahora está en Koch Media, José Luis del Carpio, 'Pepo'. Él me llamó porque estaban buscando gente para Hobby consolas, que era la primera revista de videojuegos de este país. La prueba me la hizo Juan Carlos García, actual director de la Revista Oficial Nintendo y tuve que probar Legend of Zelda de SNES, que acababa de salir en ese momento. Fue una experiencia muy emocionante.



"CREO QUE EL USUARIO SIEMPRE VALORARÁ LA INFORMACIÓN DE CALIDAD"

¿Qué momento de tu carrera profesional recuerdas más especial?
Recuerdo muy buenos momentos cuando empecé a trabajar como redactor. Me viene a la cabeza cuando empecé a entrevistar a los grandes del videojuego, como Miyamoto; cuando cubrí mis primeros eventos como el E3 y otras ferias, y sobre todo, la posibilidad de viajar... la que recuerdo como una etapa de mi vida inolvidable. Recientemente he viajado de trabajo por otras razones y no es lo mismo. También recuerdo cuando me nombraron Director de la revista. Fue algo muy especial. Llevaba tiempo recogiendo muchas ideas, escuchando las opiniones de los usuarios y cuando por fin tuve la oportunidad de dirigir la revista, pude poner en marcha muchas cosas. Se produjo una relación simbiótica con la revista. Había estado años aprendiendo y empapándome y ya podía darle forma. Fue increíble.

¿Cuál crees que es el futuro del periodismo?
Ahora que cualquier persona puede tener su blog, empezar a escribir, informar... yo creo que la diferencia la va a marcar la calidad en los contenidos. No es lo mismo una información contrastada, sacada de fuentes fiables que otra basada en los rumores. Creo que el usuario siempre valorará esa calidad.

¿Qué consejo le darías a aquellos futuros periodistas de videojuegos que quieran triunfar?
Les diría que se formaran, que aprendieran idiomas, el inglés es fundamental, y que lucharan por sus objetivos y por lo que quieren.

¿Qué cualidades tiene que tener un buen periodista de videojuegos?
Que le gusten los videojuegos y la comunicación. y dedicación. Más ahora cuando con el nuevo periodismo requiere jornadas 24 x7. Las webs, las redes sociales... no entienden de horarios.

¿Cuál es la mejor consejo que te han dado para tu carrera profesional?
He tenido la suerte de recibir muy buenos consejos. Déjame pensar... quizás el más importante, el que más me ha ayudado es algo que me dijo una persona que ya no trabaja en Axel Springer y es "ponte siempre objetivos ambiciosos". Porque si te pones un objetivo hasta aquí (Manuel señala un extremo de la mesa) quizás solo llegues hasta éste (señala un punto a un poco de distancia del extremo que ha señalado anteriormente). Es decir, ponte el objetivo alto para alcanzar el máximo. Si te pones un objetivo bajo, imagínate que conseguirás... sin duda, ese es uno de los consejos que más me ha ayudado y más he puesto en práctica. Sin duda, para mí un buen consejo.

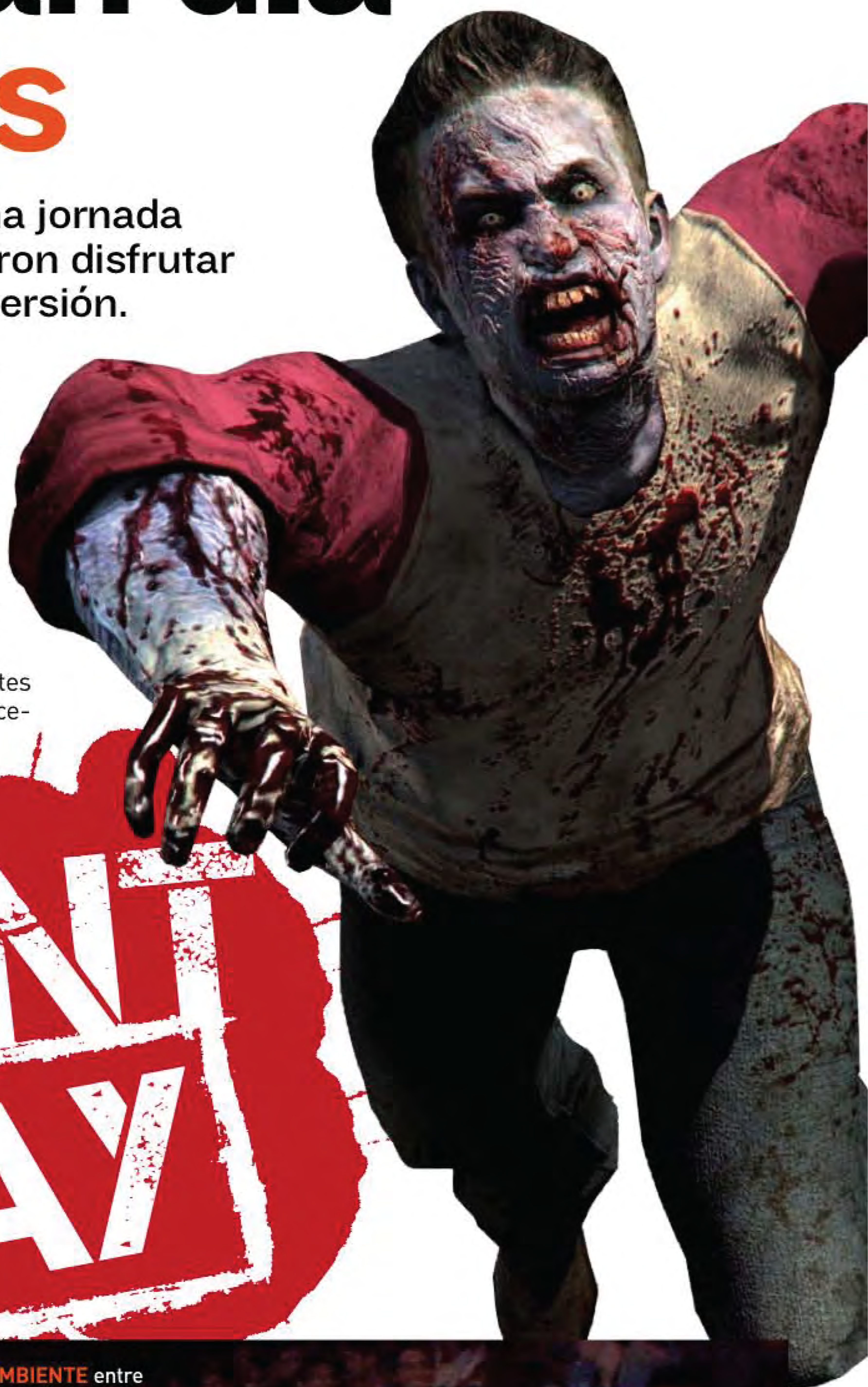
EVENTO MADRID

Así fue el gran día de los zombis

Acabamos de celebrar el Resident Evil Day, una jornada en la que los fans de la saga de Capcom pudieron disfrutar de su afición por los zombis, los virus... y la diversión.

Con motivo del **estreno de Resident Evil Venganza** y la **salida de *Resident Evil 6***, en Hobby Consolas decidimos celebrar el **Resident Evil Day**, el primero de una serie de eventos que pretendemos organizar con regularidad para que seáis vosotros, los usuarios, los que podáis disfrutar de las mismas experiencias que tenemos nosotros cuando vamos a las presentaciones de juegos o películas.

Este primer evento tuvo lugar el 6 de octubre. Ese día, los que reservaron entrada a través de nuestra web **hobbyconsolas.com** vinieron al cine **Dreams Palacio de Hielo de Madrid**, donde organizamos un concurso de disfraces, proyectamos la película, sorteamos regalitos y organizamos una **mesa redonda** con varios expertos en zombis en general y Resident Evil y particular. Además, quien lo quisiera podía hacerse con una copia de **Resident Evil 6** en un pack que incluía camiseta, revistas, carátula lenticular y película de animación en DVDs. Muchas gracias a Koch Media y Sony Pictures por el apoyo, miles de gracias a los asistentes por venir y... ¡atentos, que pronto ofreceremos más eventos de este tipo!



RESIDENT EVIL DAY



LOS CHICOS DE RESIDENTEVILCENTER.NET hicieron gala de su buen hacer con el "cosplay" y animaron la feria de lo lindo. ¡Gracias por venir, chavales!



EL BUEN AMBIENTE entre el público era evidente. Cuando no había risas, había mordiscos a la yugular.







LA MESA REDONDA estuvo conducida por nuestro dire Javi Abad y contó con las intervenciones de Manuel del Campo, David Martínez, Jorge Martínez Lucena y los chicos de Resident Evil Center.



¿ZOMBIS LECTORAS? Hubo hueco para todo tipo de gags y "performances", con tanto zombi y tanto "goodie" circulando por el cine.

MÁS DE 150 PERSONAS DISFRUTARON DEL JUEGO, LA PELÍCULA EN 3D Y LOS DISFRACES DE RESIDENT EVIL

Los disfraces más sangrientos

Uno de los reclamos del Resident Evil Day era un concurso de disfraces en el que os animábamos a caracterizaros como zombis. El premio para el mejor disfrazado: una edición especial Needlebomb de *Resident Evil 6* y un póster de la película enmarcado y firmado por Milla Jovovich. Aquí tenéis a algunos de los participantes, pero el premio sólo pudo ser para Alberto García-Norro, que fue votado por los lectores y ya tiene el premio en casita. ¡Felicidades!









Entrevista con...



Jorge Martínez Lucena

Autor del libro Ensayo Z

"El origen de los zombis está en Haití"

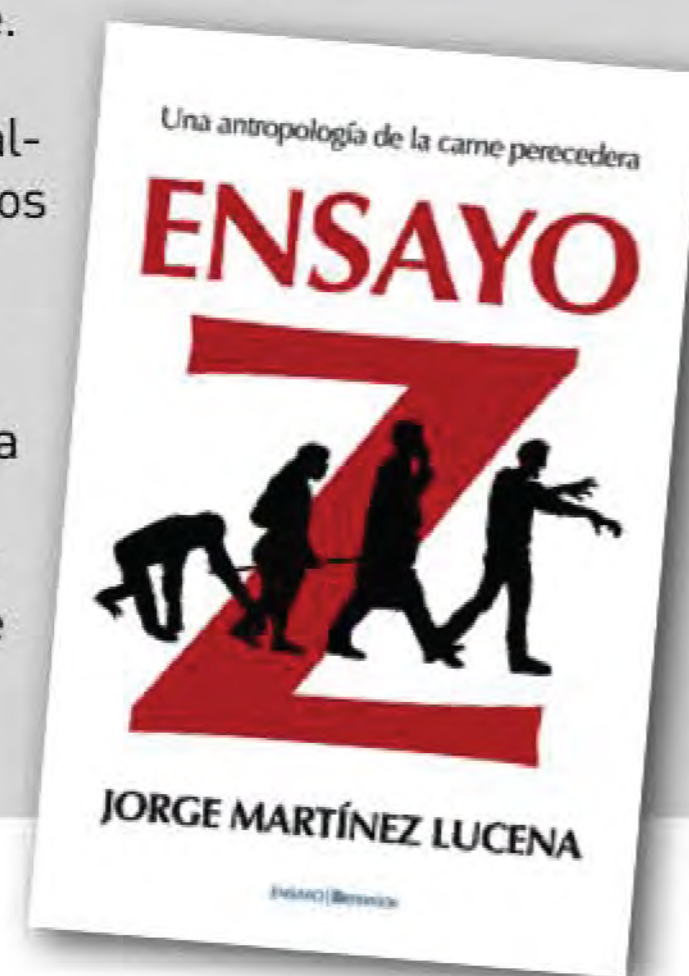
Este profesor universitario es todo un apasionado de la cultura zombi. En su último libro profundiza en su origen y repercusiones en la sociedad moderna.

¿Cuál es el origen cultural del fenómeno zombi? ¿existe un punto de partida?

El zombi es una creación caribeña. Los bokores (brujos haitianos) resucitan a algunas personas y las convierten en esclavos. Se trata más de química que de magia. Mediante una neurotoxina que extraen del pez globo simulan la muerte de su víctima. Por el calor que hace en el caribe tienen que enterrar rápidamente el falso cadáver. Poco después van al cementerio y lo reaniman. Gracias a los daños cerebrales y al suministro constante de escopolamina (la famosa droga de los violadores, que entre otras cosas inhibe el recuerdo), subyugan sus voluntades. Aunque esto no es más que un punto de partida para el cine, que convierte al zombi en un engendro mucho más rico en significados. El zombi ya no es el esclavo del bokor, sino de cualquier poder sospechoso, como los comunistas, los republicanos, los medios de comunicación, la misma democracia del bienestar, etc.

¿Puedes repasar brevemente su influencia en diversos campos?

El zombi como producto cultural nos llega hoy por todas partes. Estamos rodeados. La películas de zombi ya no son de serie B. Las hay muy taquilleras. Aparecen las zombie comedies, películas como Zombis Party, Zombieland o cargadas de un humor inteligente. Tenemos también cómics como The Walking Dead, videojuegos que como sabéis se convierten en sagas cinematográficas, muñecas con estética de muerto viviente que se convierten en los grandes éxitos de venta en Navidad...





Visto así...

por Melissa
melissa@axelspringer.com

¿Modelos a seguir o falsos héroes?

Con la llegada de *Assassin´s Creed III,* Ubi se permite tocar lo intocable para muchos norteamericanos patrióticos: **la imagen de los Padres Fundadores**. Según se muestra en el juego, George Washington no fue un general tan capaz como todos pensaban e incluso se insinúa que tuvo más golpes de suerte que talento.

¿Cómo se tomarán los norteamericanos el jarro de agua fría lanzado por los creadores de la saga? ¿Tendrá algo que ver el origen canadiense de los mismos? Que siempre ha habido pique entre una nación y otra...



JORGITO, ¿estuviste a la altura de la bandera? Hay quien lo duda...

Polémicas internacionales aparte, lo cierto es que **no es la primera vez que se insinúa la injusta idealización de George Washington**. Algunos historiadores consideraban que era un general mediocre, pero que supo convencer con zalamerías al pueblo.

En cualquier caso, **me parece muy sano atreverse con tabúes de la memoria colectiva**, más allá de experimentos psicotrópicos como esa película de Abraham Lincoln: Cazador de Vampiros. Puestos a imaginar, **¿cómo retrataría a Rajoy un hipotético Assassin´s Creed IV** basado en la crisis actual? ¿Será Pérez Rubalcaba un cazador de hombres lobo en el próximo blockbuster de hollywood? ¡De ahí, fijo que sale una buena peli de miedo!

PRIMER CONTACTO PC

Congelados en el frente oriental

Company of Heroes 2, la secuela del aclamado juego de estrategia, desplegará sus tropas a principios de 2013.

La estrategia bélica está a punto de hacer tambalearse los PCs. *Company of Heroes 2* nos pondrá al frente del ejército ruso, en el frente oriental de la Segunda Guerra Mundial, en el que hubo más de 14 millones de muertes, tras la invasión de la Alemania nazi y el contraataque del Ejército Rojo. Nosotros hemos podido jugar una misión ambientada en la batalla de Rzhev, vista en el E3, y la fidelidad promete ser escalofriante (sobre todo, por el frío que hará en el campo de batalla). Por ejemplo, si intentamos huir de la batalla, nuestros propios soldados nos matarán, siguiendo la orden 227 que dio Stalin en 1942: "Ni un paso atrás". El uso de vehículos, el despliegue de nuestras tropas por diferentes flancos o la necesidad de hacer hogueras o buscar coberturas para no acabar convertidos en cubitos de hielo serán factores vitales a la hora de triunfar en el nuevo juego de Relic Entertainment.



EL SISTEMA COLDTECH simulará el frío del frente ruso. La nieve será tan enemiga como los soldados alemanes.



LAS ANIMACIONES estarán muy bien recreadas, y el hielo incidirá negativamente en el avance de los blindados.

ANUNCIO CINE

Magneto será... ¡un asesino!

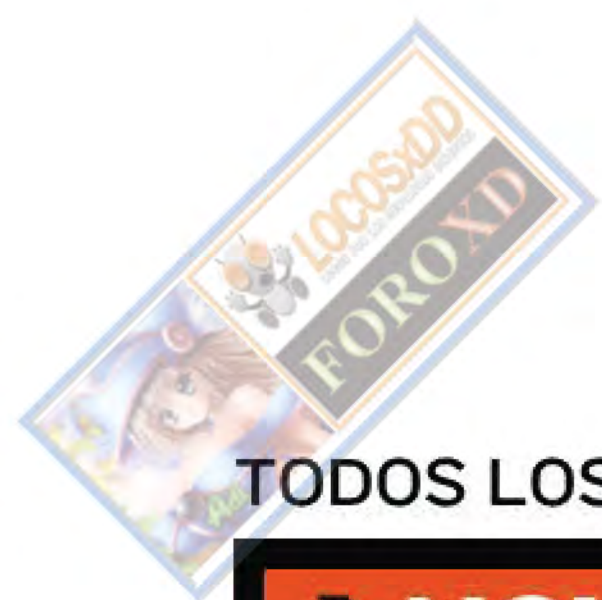
Ubisoft confirma que habrá película de Assassin's Creed, protagonizada por Michael Fassbender.

Ubisoft, compañía responsable de la saga *Assassin's Creed*, ha firmado un acuerdo de colaboración con New Regency, de cara a la elaboración de la película basada en las luchas históricas entre asesinos y templarios. El guión se empezará a desarrollar de inmediato, pero aún no se ha fijado una fecha concreta para su llegada a las pantallas de cine.

Como resultado del acuerdo, se ha confirmado la noticia que se venía rumoreando desde hace algunos meses: la película contará con la participación protagonista de Michael Fassbender, conocido por su rol de Magneto en *X-Men: Primera generación.* Del argumento de la película, no se sabe nada aún, pero Ubisoft ha prometido que respetará la historia de los videojuegos.

Y el de *Assassin's Creed* no es el único proyecto cinematográfico que tiene entre manos Ubisoft. La compañía francesa también anda enfrascada ya en el desarrollo de otros dos largometrajes, basados en *Tom Clancy's Splinter Cell* y en *Tom Clancy's Ghost Recon.*





TODOS LOS LANZAMIENTOS Y EVENTOS QUE SE AVECINAN

Agenda

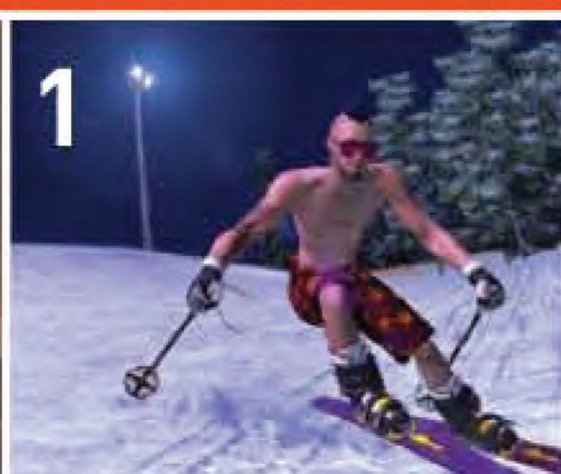
NOVIEMBRE



EVENTO
EL SALÓN DEL MANGA DE BARCELONA será el lugar idóneo para los que quieran ser los primeros en probar Wii U o *Halo 4*.



PS VITA
SILENT HILL: BOOK OF MEMORIES apostará por el multijugador a cuatro, con un misterioso libro como trasfondo de la aventura.



PLAYSTATION 3
SPORTS CHAMPIONS 2 echará mano de PS Move para que practiquemos el esquí, el tenis, el golf, el boxeo o los bolos.



XBOX 360
NIKE + KINECT TRAINING se convertirá en el entrenador ideal para todos aquellos que se quieran poner a tono.



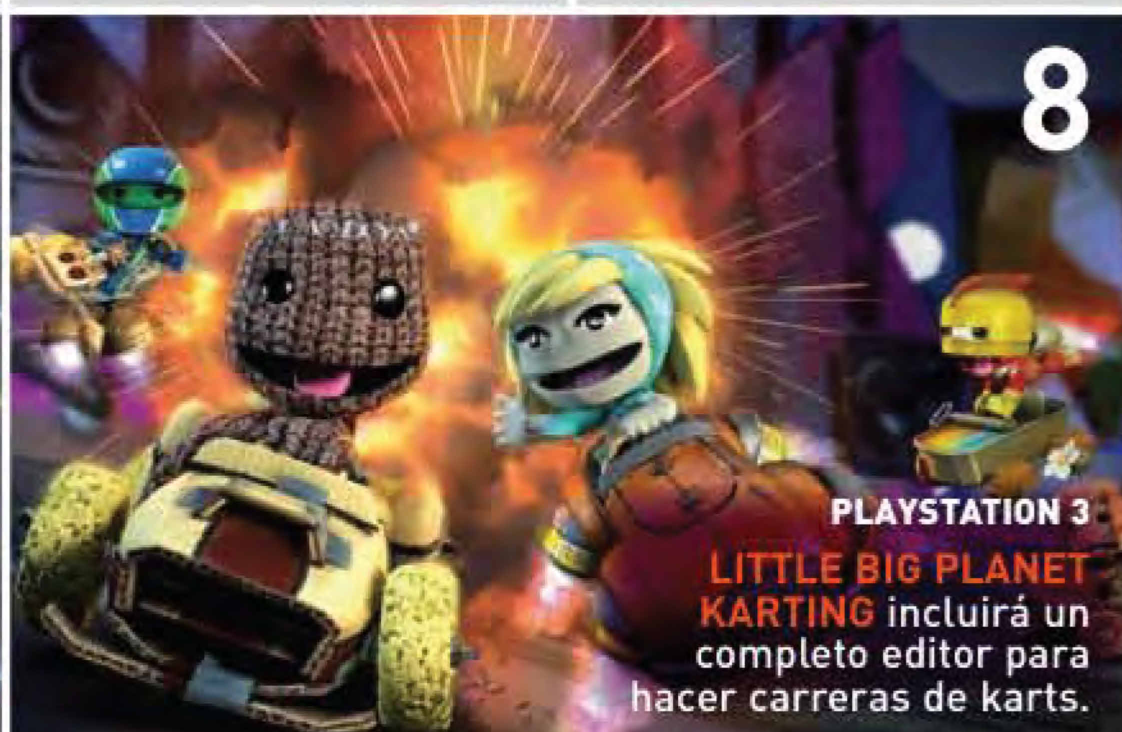
PS3 - XBOX 360
DBZ BUDOKAI HD COLLECTION incluirá la primera entrega y la tercera de la saga, recuperadas desde PS2.



PS3-XBOX 360-Wii
WWE 13 plantará su show de puñetazos, patadas y presas en el ring. ¿Dolerá tanto como parece a simple vista?



XBOX 360
HALO 4 supondrá el regreso del Jefe Maestro, tras una larga ausencia.



PLAYSTATION 3
LITTLE BIG PLANET KARTING incluirá un completo editor para hacer carreras de karts.



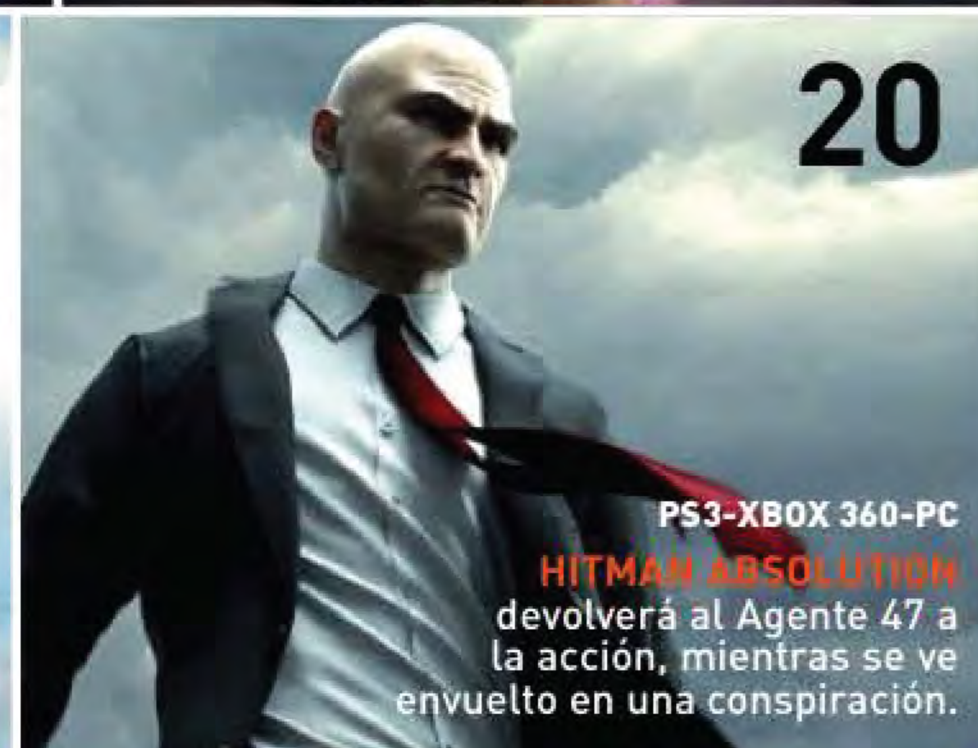
XBOX 360
LOS VENGADORES BATALLA POR LA TIERRA nos pondrá en la piel de héroes como Hulk y Thor.



XBOX 360 - Wii
ZUMBA CORE propondrá bailes con los que lograr unos abdominales que ni Cristiano Ronaldo.



PS3-XBOX 360-PC
CALL OF DUTY BLACK OPS II combinará dos ambientaciones: por un lado, la Guerra Fría; por otro, el futuro.



PS3-XBOX 360-PC
HITMAN ABSOLUTION devolverá al Agente 47 a la acción, mientras se ve envuelto en una conspiración.

LANZAMIENTO DE Wii U

30

Tras un año y medio de espera desde que se anunciara en el E3 2011, la revolucionaria consola de Nintendo por fin verá la luz, con su Gamepad exclusivo y un catálogo de lanzamiento, con títulos como *New Super Mario Bros U, ZombiU* y *Assassin's Creed III.*



PS3 (23 EN Wii, 360)
EPIC MICKEY 2: EL RETORNO DE DOS HÉROES. Mickey une sus fuerzas con Oswald, el conejo de la suerte.



TODOS LOS FORMATOS
EL ORIGEN DE LOS GUARDIANES será una adaptación de una de las películas "familiares" de las próximas Navidades.



PS3-360-PC
FAR CRY 3 nos mostrará el lado más salvaje de los "shoot´em up" en perspectiva subjetiva.



Y PRÓXIMAMENTE...

•XVIII Salón del Manga de Barcelona		1-4 de noviembre
•NFS Most Wanted	PS3-360-PC	1 de noviembre
•Sports Champions 2	PS3	1 de noviembre
•Nike + Kinect Training	Xbox 360	2 de noviembre
•WWE 13	PS3-360-Wii	2 de noviembre
•Halo 4	Xbox 360	6 de noviembre
•Little Big Planet Karting	PS3	8 de noviembre
•Call of Duty Black Ops II	PS3-360-PC	13 de noviembre
•Call of Duty Declassified	PS Vita	13 de noviembre
•Sonic & Sega All...	PS3-360-Vita	16 de noviembre
•Hitman Absolution	PS3-360-PC	20 de noviembre
•Epic Mickey: el retorno...	PS3	22 de noviembre
•Epic Mickey: el retorno...	360-Wii	23 de noviembre
•El origen de los Guardianes	Todas	23 de noviembre
•Far Cry 3	PS3-360-PC	29 de noviembre
•Wii U	Wii U	30 de noviembre
•Castlevania Lords...	3DS	otoño
•LEGO el Señor...	Todas	otoño
•New Little King Story	PS Vita	otoño
•Zone of the Enders HD...	PS3-360	otoño
•Wonderbook	PS3	otoño
•Castlevania Lords of Shadow	3DS	otoño
•Luigi´s Mansion Dark Moon	3DS	Navidad
•DBZ Budokai HD Collection	PS3-360	Navidad
•DMC	PS3-360	15 de enero
•Sniper Ghost Warrior 2	PS3-36-PC	15 de enero
•Ni no Kuni: Wrath of the...	PS3	25 de enero
•Dead Space 3	PS3-360	8 de febrero
•Aliens Colonial Marines	PS3-360	12 de febrero
•Metal Gear Rising Reven...	PS3-360	21 de febrero
•Castlevania LOS 2	PS3-360	primavera
•GTA V	PS3-360	primavera
•Lego City Undercover	Wii U	primavera
•Monster Hunter 3	Wii U	primavera
•Ninja Gaiden 3	Wii U	primavera
•Pikmin 3	Wii U	primavera



por
Christophe
Kagotani
Corresponsal en Tokio

■ PS3 - Xbox 360 - PC ■ Acción ■ Capcom ■ Lanzamiento: Principios de 2013 (Japón y España)

LA COLONIZACIÓN DEL PLANETA DE HIELO

LOST PLANET 3

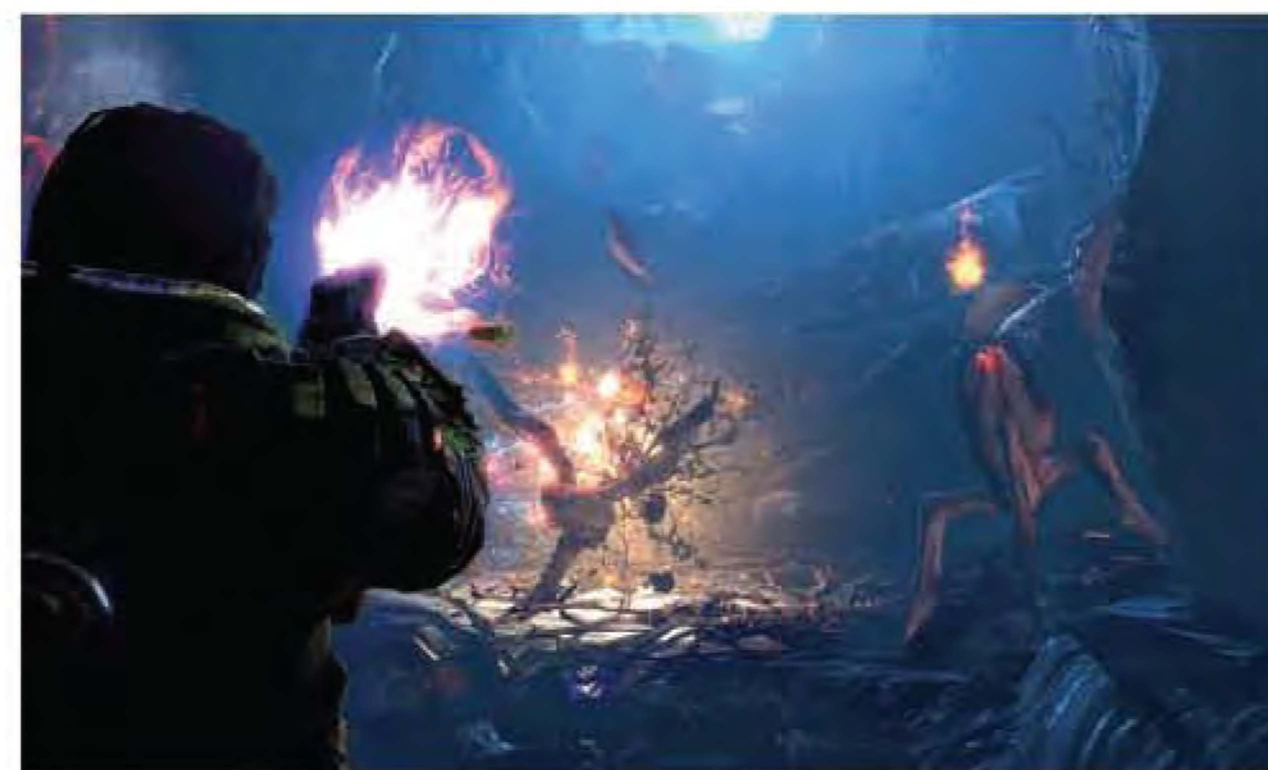
El planeta E.D.N. III espera la llegada de los humanos con su clima extremo y sus Akrid. ¿Sobreviviremos?

■ **LA COLONIZACIÓN DEL PLANETA E.D.N. III** se volverá a poner de moda de la mano de *Lost Planet 3*, que estará ambientado como una precuela de las dos entregas anteriores. Nos meteremos en la piel de Jim Peyton, un piloto que dejará la Tierra a cambio de un lucrativo contrato como explorador en la compañía Neo-Venus Construction, con el que ganar dinero fácil para volver rápido y cuidar a su familia. Sin embargo, pronto descubrirá inquietantes verdades, mientras busca reservas de energía termal.

El juego hará un uso brutal del eterno motor Unreal 3, muy recurrente en este tipo de juegos. Se combinarán los disparos en tercera persona, cuando vayamos a pie (en la línea de *Gears of War*, con numerosas coberturas o QTE en los que usar el cuchillo), y acción en primera persona, cuando vayamos a bordo de un robot bípedo, el cual permitirá lanzar un poderoso gancho o usar un taladro, al más puro estilo de los Big Daddies de la saga *Bioshock*. Toda precaución será poca para hacer frente a los Akrid, unas criaturas alienígenas que serán más grandes y antipáticas que nunca, y a las temperaturas extremas del planeta.

➔ **EL CAMPO DE BATALLA** será muy dinámico, de modo que el cambio climático, merced a tormentas de hielo, afectará a la forma de jugar (el vehículo, por ejemplo, se cubrirá de escarcha y llegará a congelarse). Y no todo serán páramos helados, pues también habrá entornos cerrados y claustrofóbicos que recordarán a *Dead Space*, con unos efectos de luces y sombras que quitarán el hipo.









JIM PEYTON será el protagonista de esta genial mezcla de acción en primera y tercera persona.

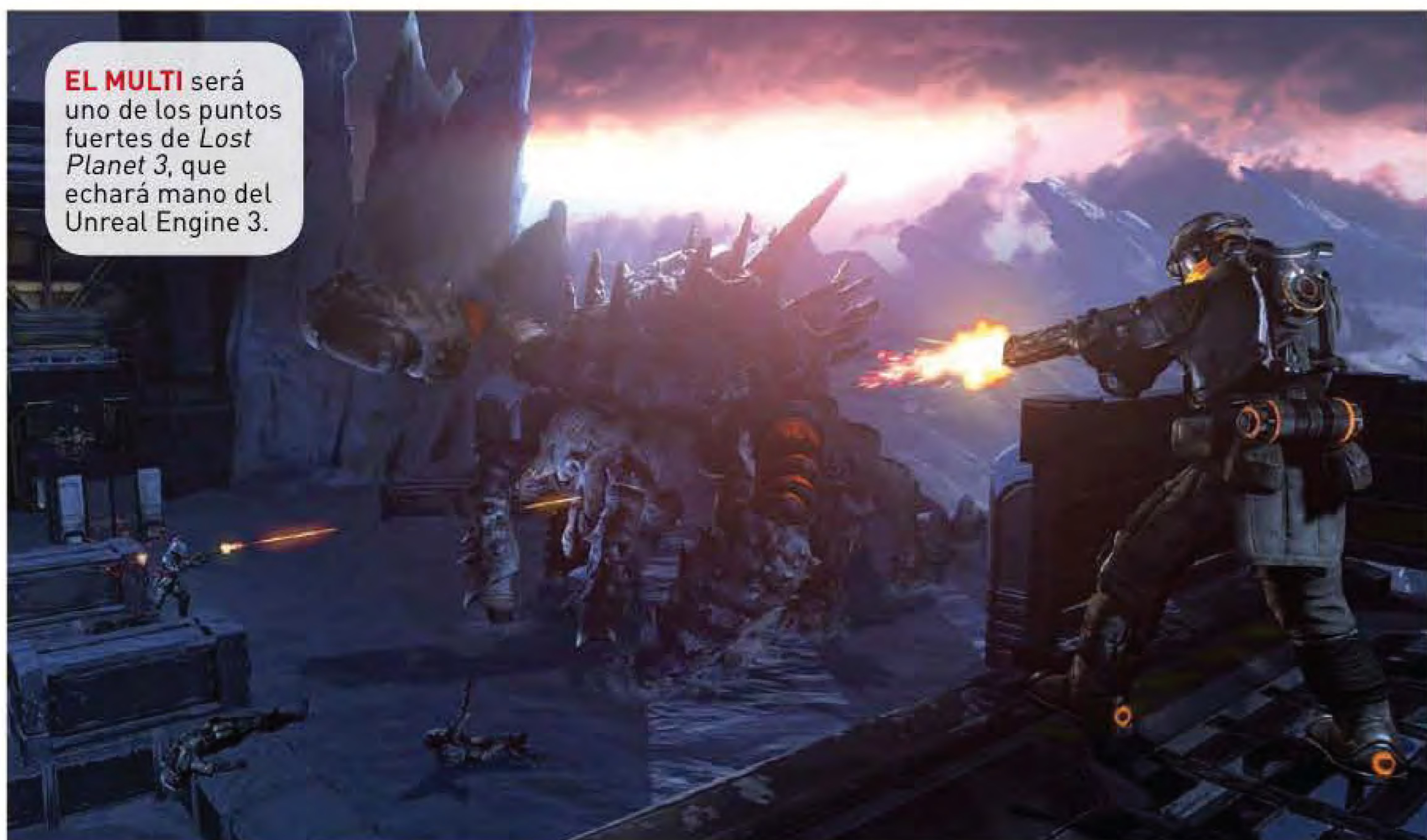
LOS PELIGROS DE UN LUGAR INHÓSPITO

LA DEMO QUE SE MOSTRÓ EN EL TOKYO GAME SHOW permitía recorrer una colmena de insectos voladores que desembocaba en un páramo donde aguardaba un escorpión de dimensiones descomunales. Para derrotarlo, primero había que hacerle frente a pie y, luego, montar en un robot bípedo para seccionarle la cola venenosa, con ayuda de los dos brazos mecánicos del 'mecha'.









EL MULTI será uno de los puntos fuertes de *Lost Planet 3*, que echará mano del Unreal Engine 3.

ÚLTIMA HORA

aquí Tokio

→Saludos desde Japón. Con todo el ajetreo del Tokyo Game Show y el comienzo de la temporada navideña, uno podría pensar que las cosas han estado un poco paradas por aquí, pero nada más lejos de la realidad. Algunos bombazos, como el lanzamiento de *Resident Evil 6* (en la imagen podéis ver a sus productores en la presentación del juego) se han encargado de animar el panorama "videojueguil" nipón.



→El lanzamiento de una nueva PS3 aquí se celebra de una forma diferente. Por 37.800 yenes (unos 500 euros) se pondrá a la venta una edición especial de la consola (el modelo Super Slim, con una capacidad de 500Gb) dedicada a *Yakuza 5*. El pack incluye el juego, un mando Dual Shock 3 en color dorado, y la consola decorada con los "Mon" (los emblemas de los diferentes clanes que aparecen en el juego) en color dorado. Lamentablemente esta edición limitada no saldrá de nuestras fronteras.



→Y hablando de ediciones especiales, lo que nadie ha querido perderse es la nueva versión de *Gran Turismo 5*, con una resolución 4K (3840x2160). Este juego formaba parte de la campaña Dramatic 4K Experience, que se ha llevado a cabo en el edificio Sony de Tokio, durante todo el mes de octubre. Esta muestra ha servido como carta de presentación a los nuevos televisores y cámaras con resolución 4K. La exposición era gratuita, y se generaron grandes colas para descubrir cómo serán las imágenes del futuro.



aquíTokio

ÚLTIMA HORA

Nuestra pasión por los robots no es ningún secreto, así que a nadie le ha extrañado que para celebrar el lanzamiento de *Zone of the Enders HD Collection* en PS3, PSVita y Xbox 360, Konami haya construido un busto a tamaño real de Jehuty, uno de los mechas que podemos controlar en el juego. Esta bestia de metal se expone en el popular barrio de Akihabara.



Otro lanzamiento de lo más japonés, anunciado para el próximo 20 de diciembre es *Shin Hokuto Musou 2: Ken´s Rage*, o lo que es lo mismo, la secuela de *El Puño de la Estrella del Norte*. Será un "hack´n slash" desarrollado por Tecmo Koei, inspirado en el manga del mismo nombre, y aparecerá en PS3, Xbox 360 y WiiU. En primavera de 2013 está previsto que el juego llegue también a Europa, como la entrega anterior.



Y para despedirme, os dejo con una imagen de lo más, ejem, "llamativo". Se trata de las alfombrillas de ratón de *Dead or Alive 5*, en las que los "atributos" de las chicas están acolchados, y se utilizan como almohadilla para apoyar la muñeca. Seguro que vosotros también queréis una de estas para vuestra mesa de trabajo, ¿verdad? Sayonara.



El blog de kagotani

El regreso de lo retro

NEO GEO X está a punto de salir en Japón, y confieso que no estoy demasiado emocionado al respecto. Aunque soy un gran fan de Neo Geo, este modelo parece "barato". No parece una Neo Geo, sino un teléfono asiático capaz de reproducir juegos de la consola de SNK.



Pero el lanzamiento de un dispositivo de esas características sirve para ilustrar la buena salud que viven los juegos retro. Nintendo ya consiguió hacer negocio con la Consola Virtual, una manera de tener tu colección de juegos clásicos, sin que ocupen espacio.



Dicho esto, yo aún tengo conectadas una PC Engine y una Mega Drive al televisor. Me gusta cargar un juego mientras escribo, porque me ayuda a concentrarme. Hubo un tiempo en que también tenía una Neo Geo, pero llegó un momento en que tuve que despejar tantos cables de mi habitación, y gracias a Wii puedo acceder a muchos de mis juegos sin complicaciones. Hay algunos juegos que compro en todas las plataformas (tengo títulos repetidos en PSNetwork y en Consola Virtual). Aunque debo reconocer que mis favoritos eran los juegos de Super Nintendo, así que sólo puedo jugar con ellos en Wii. Ahora mismo estoy deseando que los saquen también para Nintendo 3DS, porque la portabilidad es muy importante. Ya sé, algunos me dirán que puedo jugar esos títulos clásicos en mi smartphone, pero ¿qué gracia tiene jugar un título legendario si tienes que poner los dedos delante de la pantalla? Yo quiero vivir la experiencia completa, con botones y con una visión de toda la pantalla.

«NEO GEO X DEMUESTRA LA BUENA SALUD QUE ATRAVIESAN LOS JUEGOS RETRO TAMBIÉN EN JAPÓN»

En PSP ya pude disfrutar con algunos grandes juegos de 16 bits (evidentemente, ninguno de los juegos de Nintendo) así que espero que plataformas como Mega Drive, PC Engine, NEO GEO o Saturn estén pronto disponibles. Entendedme, Game Gear está bien, pero uno se queda esperando juegos de 16 bits; podréis decir que esos títulos ya están disponibles para Game Boy Advance, pero la experiencia es ligeramente diferente. Ahora que veo la pantalla del gamepad de WiiU, con una gran resolución pese a su tamaño reducido, se me ocurre pensar que podría convertirse en la máquina retro definitiva.

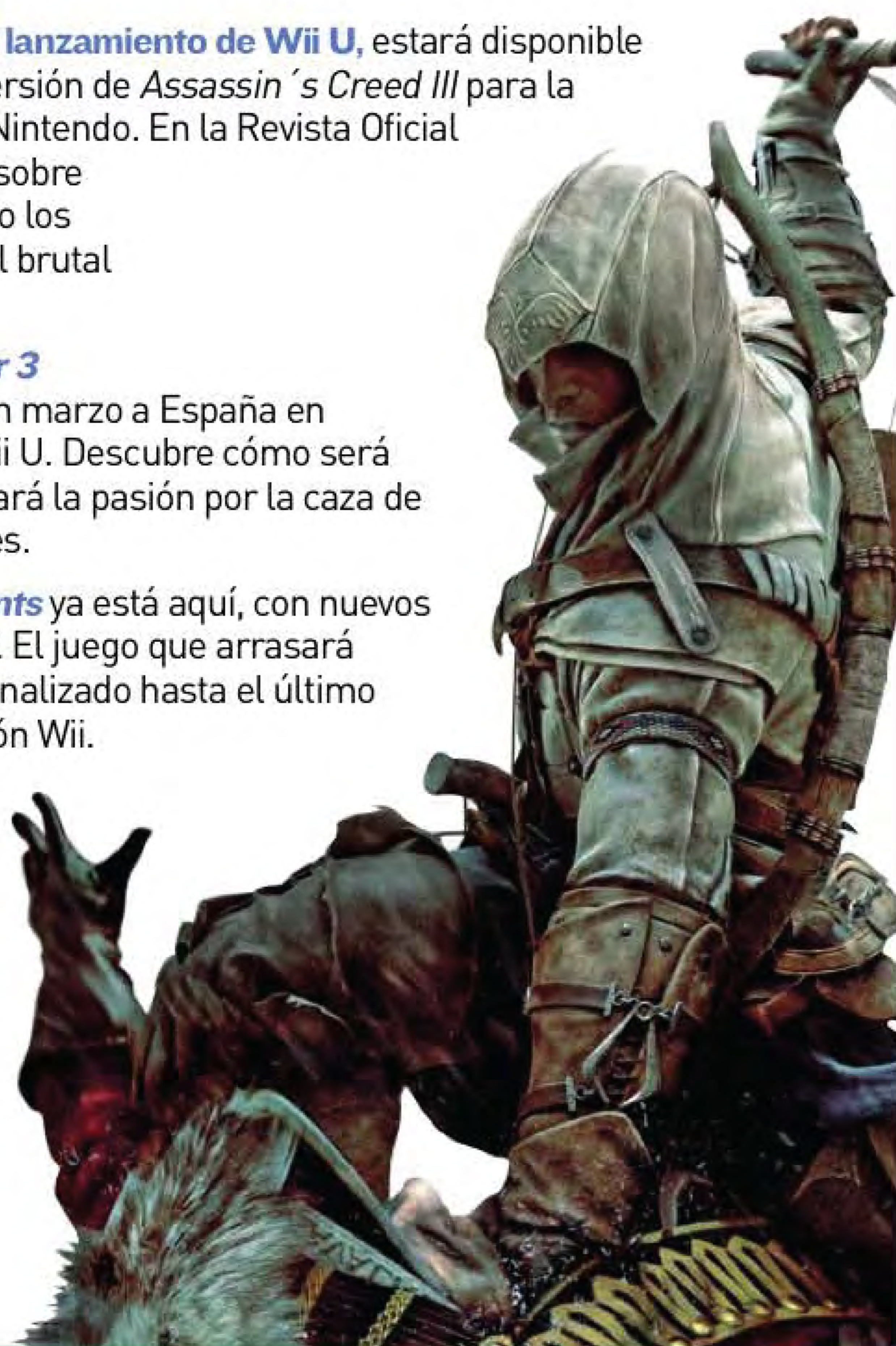


NUESTRAS REVISTAS

Las mejores publicaciones que podéis encontrar en vuestro kiosco

→ REVISTA OFICIAL NINTENDO

Assassin´s Creed III y otros cracks de Wii U



■ **Desde el día del lanzamiento de Wii U,** estará disponible en las tiendas la versión de *Assassin´s Creed III* para la nueva consola de Nintendo. En la Revista Oficial te lo cuentan todo sobre el juego, incluyendo los usos de mando y el brutal multijugador.

■ ***Monster Hunter 3 Ultimate*** llegará en marzo a España en versiones 3DS y Wii U. Descubre cómo será el juego que desatará la pasión por la caza de monstruos gigantes.

■ ***Skylanders Giants*** ya está aquí, con nuevos muñecos gigantes. El juego que arrasará estas Navidades, analizado hasta el último detalle en su versión Wii.

■ **¡Y la Guía de Entreador** de *Pokémon Edición Blanca 2 y Edición Negra 2* completamente gratis! ¡¡¡El libro sin el que no puedes vivir!!!

→ PLAYMANÍA

Un mes marcado por los asesinos...



■ **En portada.** Analizaan en exclusiva la primera aventura del Agente 47 en PS3. El asesino más frío de la historia de los videojuegos presenta su juego más completo...

■ **Las mejores novedades.** Además, analizan los otros juegazos del momento: *Assassin's Creed III, ACII: Liberation, Silent Hill Book of Memories, Dishonored, Medal of Honor Warfightrer, WWE'13...*

■ **Lo mejor de PlayStation Store.** Repasan los mejores juegos disponibles en PS Store. 25 juegazos como *Unfinished Swan, Limbo, Journey, Papo & Yo...*

■ **¿Te gustan los videojuegos?** Pues si además te gusta demostrarlo y eres un manitas, te en enseñan 5 económicas maneras de crear tu propio merchandising.

■ **¡Guía de regalo!** La guía completa de *Assassin's Creed III*, preparada para que la guardes en la caja del juego.

Este mes en... HOBBY CONSOLAS

Análisis en vídeo

Assassin's Creed 3, Halo 4 y CoD Black Ops 2 os deslumbrarán con los videos más increíbles. Todo con el sello "Hobby Consolas".



La Tertulia

Nuestros expertos hablan sobre la actualidad de los grandes lanzamientos del año que llegarán este mes. ¡¡No te la pierdas!!



Escuela de Periodismo

¿Queréis convertir los videojuegos en vuestra profesión? Os informamos sobre este Máster en que podrás venir a aprender con nosotros.



Toda la actualidad del mundo de los videojuegos y el entretenimiento


MEMPHIS
33



ASÍ SERÁN LA PELÍCULA Y LOS VIDEOJUEGOS DE UN VIAJE INESPERADO

THE HOBBIT

Antes de que Frodo viajase al Monte del Destino para destruir el Anillo Único, su tío Bilbo vivió una gran aventura con Gandalf y un grupo de enanos. El libro de J.R.R. Tolkien acaba de cumplir 75 años, y la película y los juegos llegarán en diciembre.



LA PELÍCULA



GUARDIANES DE LA TIERRA MEDIA



LEGO EL SEÑOR DE LOS ANILLOS


SERÁ UNA AVENTURA ÉPICA en el universo de J.R.R. Tolkien, protagonizada por unos héroes poco convencionales.

LA PELÍCULA

El 14 de diciembre se estrena en España Un viaje inesperado, la primera parte de la trilogía del Hobbit.

Peter Jackson, el director de *El Señor de los Anillos* o *King Kong*, va a retomar el universo de Tolkien con una "precuela", basada en el libro de 1937. Este proyecto se divide en tres largometrajes: *Un viaje inesperado*, que se estrena en unos meses, *La desolación de Smaug* (navidades de 2013) y *Partida y regreso*, prevista para el siguiente verano. La historia narrará el primer viaje de Bilbo Bolsón, un hobbit de la Comarca (el tío de Frodo) que debe ayudar a un grupo de trece enanos a recuperar un tesoro, custodiado por el dragón Smaug. La película se ha rodado íntegramente en Nueva Zelanda (que ya representó la Tierra Media en ESDLA) y contará con una producción de lujo, en la que brillarán los efectos digitales de WETA Workshop, por primera vez en tres dimensiones.

→EL CASTING DE PROTAGONISTAS destacará por el regreso de Ian McKellen en el papel del mago Gandalf, Hugo Weaving como Elrond el medioelfo, y Cate Blanchet como Galadriel,

LOS TRECE ENANOS

LA COMPAÑÍA de guerreros que recluta a Bilbo está formada por Thorin "Escudo de Roble" y sus guerreros. Su misión consiste en viajar a Erebor, derrotar al dragón Smaug y recuperar su tesoro y el Reino bajo la montaña.







BILBO, EL HOBBIT demostrará su valor en una aventura en que se enfrentará a trolls y dragones y conseguirá el Anillo Único.

LA HISTORIA SE DIVIDE EN TRES PELÍCULAS, QUE SE ESTRENARÁN SUCESIVAMENTE EN TRES AÑOS

mientras que el papel protagonista ha recaído sobre Martin Freeman, que os sonará por interpretar el papel del doctor Watson en la serie de TV *Sherlock*.

Andy Serkis volverá a prestar la voz y los movimientos a Gollum, mientras que el personaje del dragón Smaug correrá a cargo del británico Benedict Cumberbatch, Sherlock Holmes en la serie de la BBC. La banda sonora, de nuevo, estará firmada por el oscarizado Howard Shore.

➔**EL ARGUMENTO TENDRÁ TINTES ÉPICOS** y cierto sentido del humor, en una línea un poco menos oscura que la trilogía anterior. Además de narrar el enfrentamiento con orcos y goblins, las trampas de las arañas gigantes en el Bosque Oscuro o la legendaria Batalla de los Cinco Ejércitos, *El Hobbit* girará en torno a la forma de vida de los "medianos", y cómo Bilbo se adapta a sus compañeros enanos.

La fidelidad al libro será una de las claves en torno a las que girará esta adaptación. De hecho, se trata de un proyecto tan ambicioso que varios directores (entre ellos Guillermo del Toro) lo abandonaron en las primeras etapas de producción por su dificultad. Finalmente, bajo la varita de Peter Jackson (que insinuó la posibilidad de que se rodasen cuatro películas en total) este proyecto verá la luz el próximo 12 de diciembre. Ya se ha filtrado que más adelante podremos disfrutar de ediciones extendidas, como ocurrió con *El Señor de los Anillos*, en DVD y Blu-ray. Por supuesto, la peli llegará acompañada de una avalancha de merchandising y videojuegos.







LOS JUEGOS

LOS COMBATES ONLINE (por equipos de cinco) se decidirán tanto por nuestra técnica como por lo equilibrado del grupo.

GUARDIANES DE LA TIERRA MEDIA

Los principales héroes de la saga se enfrentan en batallas online, 5 vs 5, para PS Network, Xbox Live y PC.

Se trata de un género muy popular en PC, aunque en las consolas no hemos tenido ocasión de disfrutar de muchos títulos "multiplayer online battle arena". Nosotros encarnaremos a los principales héroes de El Señor de los Anillos (con el aspecto de la película) y uniremos nuestras fuerzas con cuatro amigos para enfrentarnos a otros grupos de cinco personajes, controlados por la máquina o por otros jugadores online.

El vencedor de estas batallas no se decidirá sólo por nuestra habilidad en el combate, sino por lo equilibrado de los equipos, ya que cada personaje contarácon características exclusivas. Al final de los enfrentamientos, podremos invertir nuestras ganancias en objetos que multipliquen nuestro poder.

➔ **TODOS LOS HÉROES RELEVANTES** de las películas aparecerán en el juego de Monolith (creadores de *F.E.A.R.* y *Gotham City Impostors*) junto a algunos, como Arathorn padre de Aragorn, que sólo se nombran. Su lanzamiento está previsto para el próximo 4 de diciembre, y sus creadores defienden que se tratará de una experiencia cinemática pensada para jugar en consola, aunque sea un género tradicional de PC.

EL HOBBIT EN DISPOSITIVOS iOS

LA COMPAÑÍA KABAM especializada en juegos para redes sociales ha anunciado dos títulos "free to play" para iPad e iPhone basados en la película. Serán dos juegos de estrategia llamados *Kingdoms of Middle Earth* y *The Hobbit: Armies of the Third Age*.







EL JUEGO APARECERÁ coincidiendo con la línea de juguetes de LEGO. Nadie quiere perderse su trozo del pastel.



LEGO EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

El estreno de El Hobbit es una excusa perfecta para que Frodo y compañía se pasen a las piezas.



Tras los pasos de Star Wars, Indiana Jones o Harry Potter, los personajes de Tolkien nos muestran su lado más divertido en esta adaptación LEGO. El juego comprenderá las tres películas de la saga y, pese a su aspecto "de juguete", será capaz de transmitir la genial ambientación de la Tierra Media conseguida por Peter Jackson. Por primera vez en esta línea de títulos, nos moveremos por escenarios abiertos, desde los que ganar acceso a localizaciones como la Cima de los Vientos, las minas de Moria o Bree.

→ **EL ABANICO DE PERSONAJES** confirmados ya supera los 60, incluyendo a los héroes de El Hobbit. Y no será lo único que podamos coleccionar; por el escenario también encontraremos repartidos diez minikits, que se convertirán en vehículos, como el carro de Gandalf o monturas, como los huargos o los espectros del Anillo.

Música y diálogos serán los mismos de las películas, con algunas "libertades" para darle un toque más cómico. Podremos comprobarlo, en todos los formatos, en noviembre.



TENDRÁ NIVELES ABIERTOS, que servirán como enlace entre las localizaciones más relevantes de la trilogía cinematográfica.



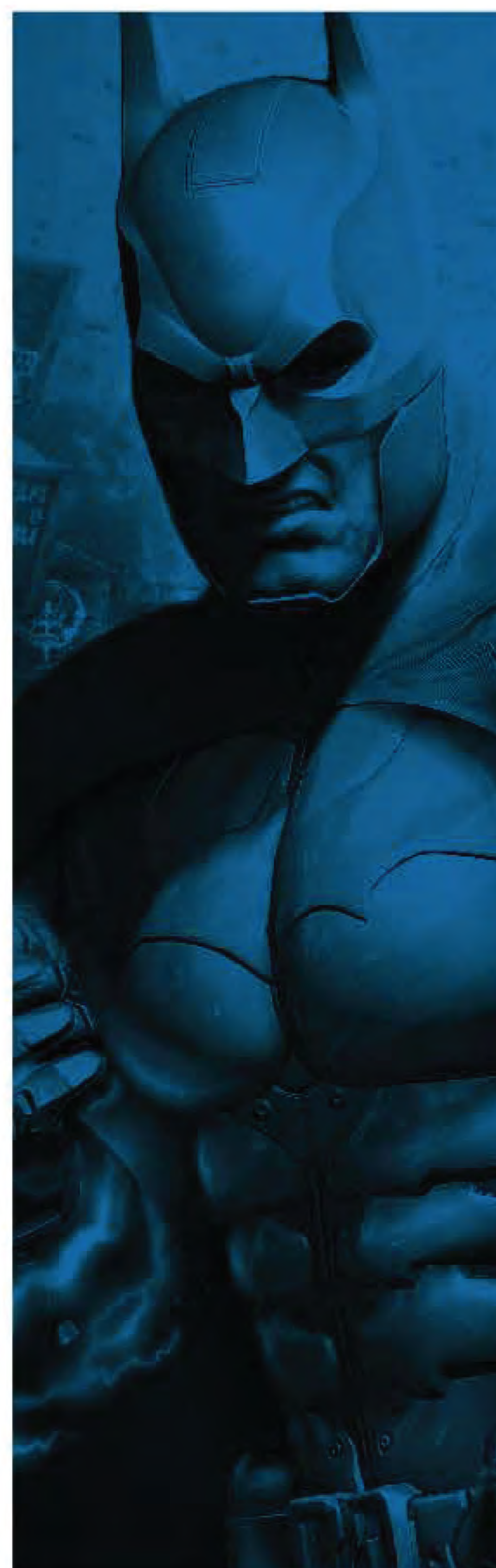
EL HUMOR y los coleccionables, propios de todos los LEGO, repetirán en esta aventura, ambientada en la Tierra Media.

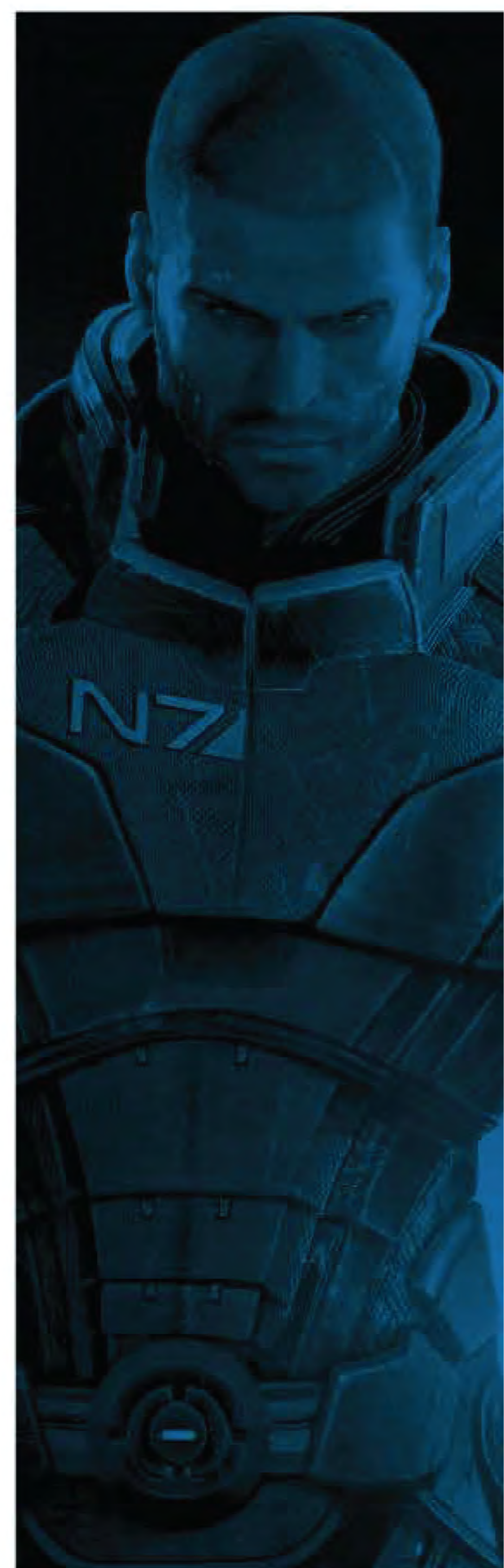








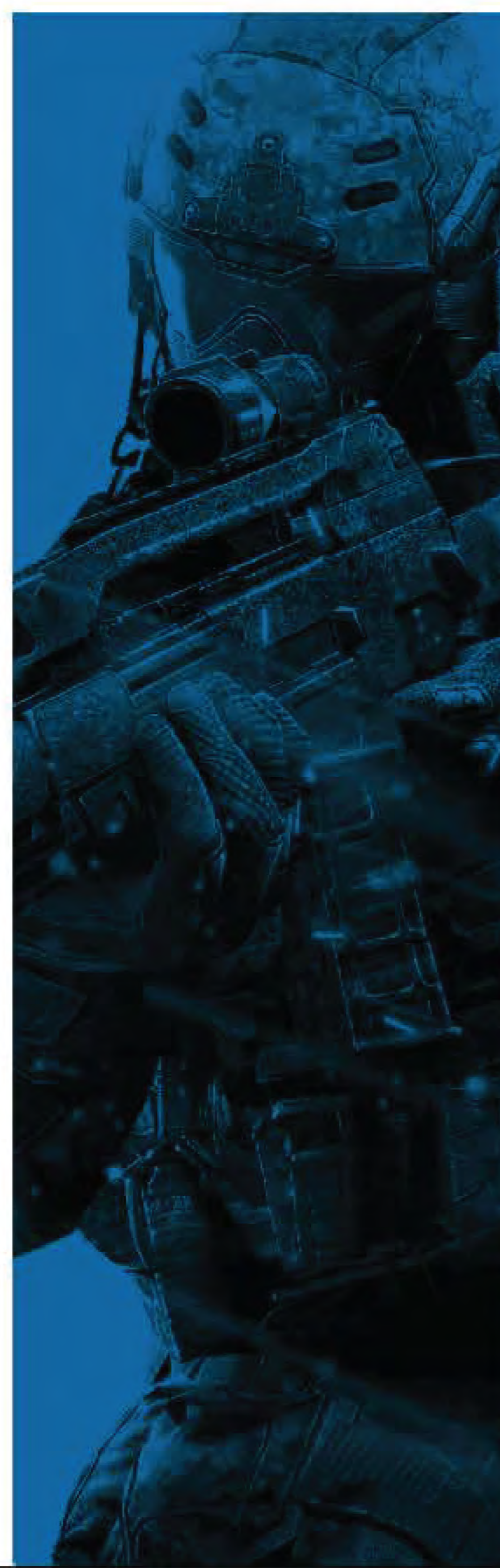


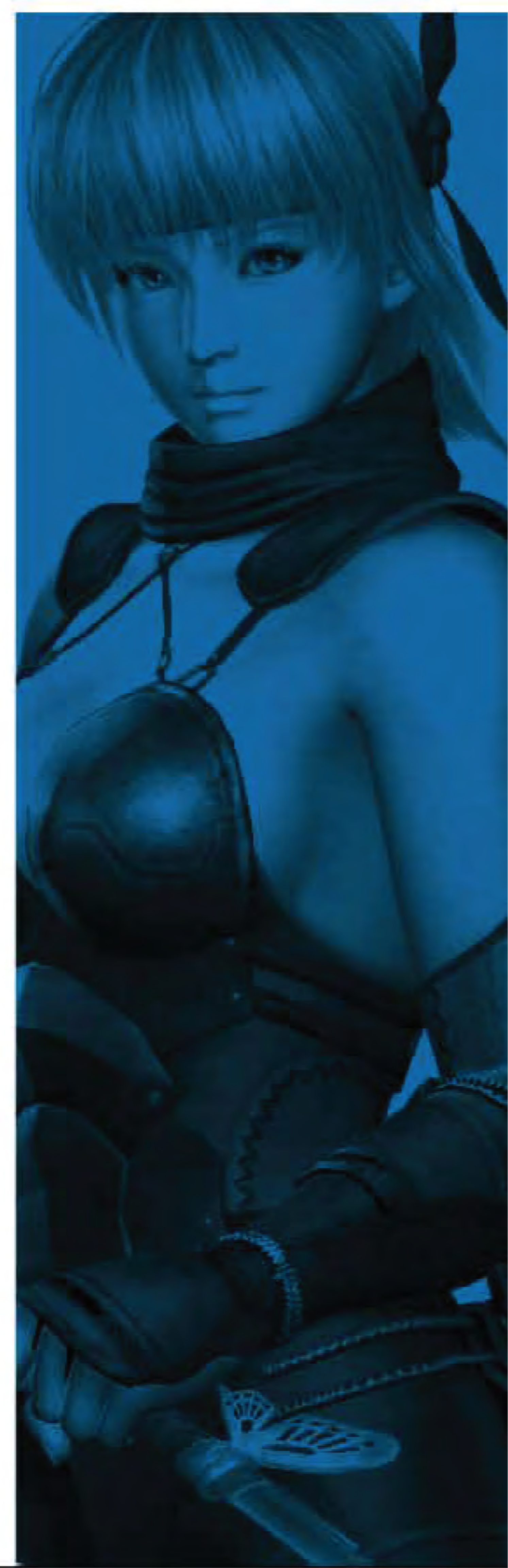

N7















TODO LO QUE PUEDES HACER CON Wii U™

El próximo 30 de noviembre saldrá a la venta la nueva consola de Nintendo. Nosotros te lo contamos todo sobre ella, su revolucionario mando y todos sus juegos de lanzamiento en un especial imprescindible.

ASÍ ES Wii U

Os contamos, de un vistazo, todo lo que ofrece la nueva consola de Nintendo. Esta es la máquina que va a cambiar nuestra manera de jugar.

NINTENDO TENÍA UNA GRAN RESPONSABILIDAD a la hora de diseñar a la sucesora de Wii. ¿Cómo revolucionar la manera de jugar e igualar su éxito? La apuesta ha sido arriesgada: una consola de sobremesa capaz de reproducir juegos en HD, que apuesta por el juego online, y que incorpora una pantalla táctil en el mando de control. Por supuesto, conserva su vocación multijugador, pero también es capaz de "defenderse" con juegos multiplataforma para los jugones más duros. Nintendo ha diseñado una consola para todo el mundo, y además se ha rodeado de un catálogo de lanzamiento muy potente, que tiene juegos exclusivos y versiones mejoradas de títulos anteriores.

LA RETROCOMPATIBILIDAD DE Wii U es otro de sus grandes atractivos. No solo es posible utilizar los mandos de Wii (y todos los accesorios como la tabla de ejercicios Balance Board) sino que además todos los juegos que tengamos en la consola anterior, también funcionarán en la nueva. Hasta podremos recuperar todas las descargas anteriores, tanto de WiiWare como de la Consola virtual.



¿SABES CÓMO SE JUEGA?

NINTENDO NO SOLO HA DESARROLLADO una nueva consola, sino una nueva manera de jugar. Gracias al mando de control, nuestras partidas (tanto en el modo individual como en el multijugador) no volverán a ser lo mismo.

LA PANTALLA TÁCTIL, los dos sticks analógicos, la cámara y el sensor de movimientos ofrecen infinitas posibilidades a los desarrolladores. Por el momento, sólo hemos visto una pequeña parte de lo que Wii U puede ofrecernos, pero habrá más.



JUEGO ASIMÉTRICO

Una de las razones de ser del nuevo mando. Las partidas multijugador son más divertidas, ya que la experiencia es distinta para quienes juegan en la televisión (pueden usar el Wiimote) y para quien lleva el Wii U GamePad, que cuenta con los sticks, gatillos y la pantalla adicional.



JUEGO EXPANDIDO

Se trata de otra función exclusiva: mientras que la pantalla del televisor nos sirve para disfrutar del juego en el modo tradicional, aprovechamos la pantalla del mando para ver el mapa, usar gadgets, resolver minijuegos táctiles o recibir información extra.



¿TE LA QUIERES COMPRAR?

Estos son los tres packs disponibles. El básico incluye barra sensora, cables y 8 Gb de memoria (con la consola blanca) mientras que los otros dos, además cuentan con 32 Gb, un dock para el mando, y la consola negra.

	8 Gb	32 Gb				
PACK BÁSICO	●					**299,95€**
PACK PREMIUM		●		●		**349,95€**
ZOMBiU PACK		●	●		●	**389,95€**



EL MANDO DE CONTROL ABRE UN MUNDO DE POSIBILIDADES DE JUEGO





JUEGO OFF TV

¿Nunca os habéis quedado con las ganas de jugar a la consola porque la tele del salón estaba ocupada? Pues nunca volverá a ocurrir, porque, con tan sólo pulsar un botón podemos trasladar la acción a la pantalla del mando y continuar como si nada.

MiiVERSE, LA NUEVA RED SOCIAL DE Wii U

LA COMUNIDAD de jugadores de Wii U se mantiene en contacto gracias a esta red, en la que podemos compartir consejos sobre juegos, aficiones e información sobre lo que estamos jugando en cada momento.

NUESTRA IMAGEN EN MiiVERSE se sustituye por los simpáticos Miis. Como ya ocurría con la primera Wii, podemos generar a nuestro personaje con un completo editor.



LOS JUEGOS DEL AÑO

Quién esté pensando que en Wii U solo protagonizaremos paseos por el campo contando amapolas está muy equivocado. Algunas de las aventuras más "hardcore", apasionantes y esperadas del año aterrizarán en la nueva consola de Nintendo. ¡Mirad!







BLACK OPS 2 NOS LLEVA AL FUTURO y, también, al final de la Guerra Fría. Un viaje de ida y vuelta que podréis disfrutar en Wii U.

CALL OF DUTY: BLACK OPS II

■ Activision ■ Acción ■ 30 de noviembre

LA SAGA MÁS VENDIDA DE LA GENERACIÓN tendrá un estreno brillante en Wii U. Esta versión aprovechará las funciones de la nueva consola de todas las maneras imaginables. Podremos controlarlo con el GamePad, el mando Pro o la combinación Wiimote y nunchako, para tener más precisión. Además, la pantalla táctil nos permitirá controlar el menú y las opciones multijugador directamente, sin necesidad de ocupar la pantalla principal. Pero lo que más llama la atención es el multijugador local, sin pantalla partida: un jugador juega en la TV y otro lo hace en la pantalla del GamePad.



MEJOR EN Wii U

USA EL Wii U GAMEPAD
ACCIÓN DENTRO Y FUERA DE LA TELEVISIÓN

Las ventajas del nuevo mando son incontables. Podemos trasladar la acción a la pantalla del mando (si la TV está ocupada) en modo off TV y además podemos gestionar todos los menús, o consultar el mapa, de manera inmediata. El control táctil es más rápido.



■ **PODREMOS ELEGIR ENTRE TRES TIPOS DE CONTROL DIFERENTE** ■



ASSASSIN'S CREED III

■ Ubisoft ■ Aventura ■ 30 de noviembre

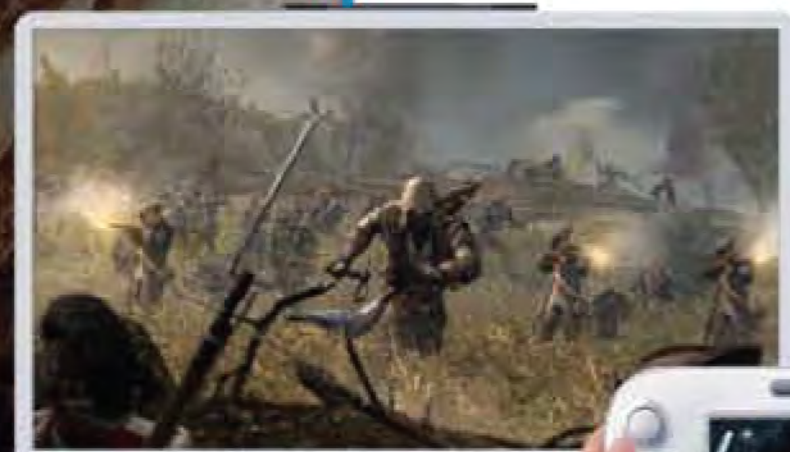
LA LUCHA ENTRE TEMPLARIOS Y ASESINOS llega a América, la América en la que se escuchan los tambores de una guerra de Independencia entre las colonias y la metrópoli británica. Allí, en medio del desastre aparece nuestro indio mestizo Connor y una misión que continuar: acabar con los Templarios y sus aliados.

En *Assassin's Creed III* tendremos un mundo abierto que recorrer, con decenas de misiones y un renovado aspecto gráfico adaptado al poder de la nueva generación: inmensos bosques, ciudades y hasta batallas navales inéditas en la saga. Por si fuera poco, en Wii U disfrutaremos de un control único y revolucionario.

MEJOR EN Wii U

Connor juega con ventaja... MÁS Y MEJORES CONTROLES

Con el nuevo mando podremos manejar los datos del mapa, la misión, armas y objetos y, en el modo batalla naval, ver por dónde sopla el viento. Todo sin necesidad de acceder a engorrosos menús en la tele.





■ ASSASSIN'S CREED III VA A MOSTRAR EL PODER GRÁFICO DE Wii U ■



EL NACIMIENTO DE UNA NACIÓN como es EE.UU. está en el trasfondo de esta tercera entrega (argumental) de la saga de Ubisoft. Será uno de los juegos más potentes gráficamente de Wii U.





BATMAN ARKHAM CITY ARMOURED EDITION

■ Warner ■ Acción - Aventura ■ 30 de noviembre

BATMAN LLEVA UNA RACHA IMPRESIONANTE DE PELIS Y JUEGOS, contando sus apariciones por éxitos. Gracias a *Batman Arkham City* en Wii U disfrutaremos de la edición más completa que existe, con todos los DLC vistos hasta el momento recopilados en un único disco: La venganza de Harley Quinn y las misiones especiales de Nightwing y Robin. Sin olvidarnos de un montón de skins exclusivos.





EL JOKER, PINGÜINO, CATWOMAN... los villanos más importantes de la DC Comics se lo van a poner muy complicado al bueno de Batman.



■ NO VERÉIS UN JUEGO DE BATMAN MÁS COMPLETO EN OTRAS CONSOLAS ■



TOCANDO EL Wii U GAMEPAD dirigiremos los batarang, o controlaremos el inventario y el mapa del juego, en tiempo real, sin molestas pérdidas de tiempo.



TEKKEN TAG TOURNAMENT 2

■ Namco Bandai ■ Lucha ■ 30 de noviembre

LOS LUCHADORES MÁS FAMOSOS DEL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS unen sus fuerzas a algunos de los iconos más aclamados de la factoría Nintendo. ¿Quién no ha soñado alguna vez con enfrentarse a Nina disfrazado de Mario, Zelda o Fox? Gracias a esta versión de Wii U tendremos un juego único, con la posibilidad de personalizar al luchador en el GamePad.





DISFRUTA DEL MODO CHAMPIÑÓN y agranda o empequeñece a tu luchador como si se tratara de un Super Mario Bros. ¡¡Alucinante!!

■ LO MEJOR DE TEKKEN Y LO MEJOR DE NINTENDO, JUNTOS EN Wii U ■

MASS EFFECT 3 ESPECIAL EDITION

■ Bioware ■ Rol ■ 30 de noviembre

LOS SEGADORES HAN LLEGADO A LA TIERRA PARA DESTRUIRLA y, por suerte, gracias a esta Edición Especial de Wii U podremos saber todo lo que de verdad ocurre. Y es que a *Mass Effect 3* se han añadido los dos DLC disponibles. Gratis y en el mismo disco: From Ashes y Extended Cut. Todo un lujo disponible desde el primer día, y además con opción de juego off TV.



ACCIÓN Y ROL de los que marcan época gracias a una Bioware en estado de gracia. Wii U alcanza la edad adulta nada más salir a la calle gracias a este juegazo.



■ LA TIERRA ESTÁ EN PELIGRO Y SHEPARD ES LA ÚNICA ESPERANZA ■

¿POR QUÉ PAUSAR la partida si todas las gestiones de inventario, mapas y personajes podemos manejarlos desde aquí?



DARKSIDERS II

■ THQ ■ Aventura ■ 30 de noviembre

Wii U DISFRUTARÁ DE LA VERSIÓN MÁS COMPLETA que existe del súper éxito de THQ *Darksiders II*, ya que junto al juego original podremos adentrarnos en su primer DLC, La Tumba de Argul. Ayuda a Muerte en un juego de acción absolutamente imprescindible y que, gracias al modo off TV del GamePad podrás disfrutar sin necesidad de encender la tele.

■ MUERTE ATERRIZA EN Wii U CON CONTENIDOS EXCLUSIVOS ■



EN EL GAMEPAD consultaremos los detalles del mapa, gestionaremos el inventario o disfrutaremos del modo off TV para jugar sin encender la televisión.



LA GUADAÑA ES UNA DE LAS ARMAS clásicas de Muerte, pero esta versión de *Darksiders II* incluirá otras armas y armaduras exclusivas.

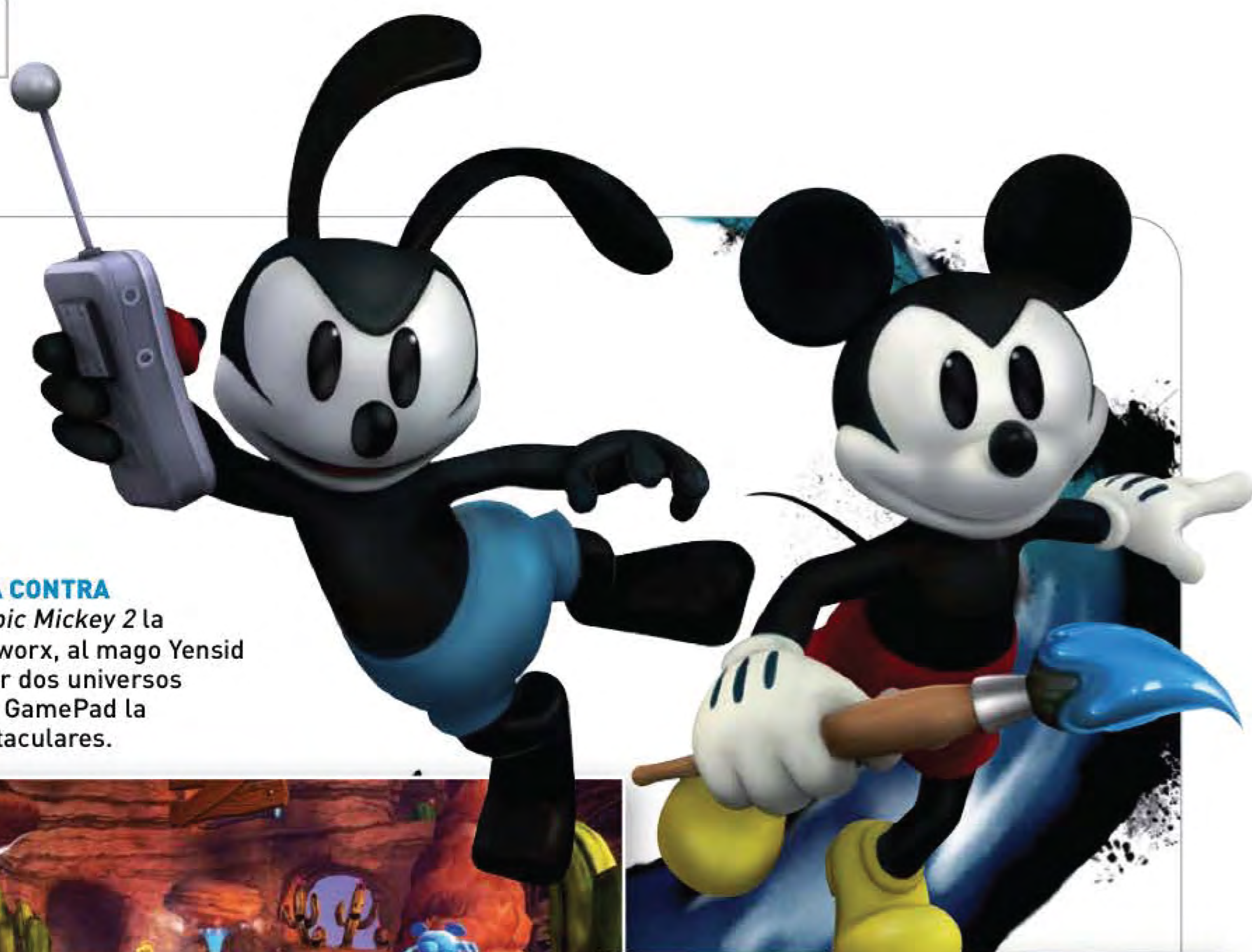




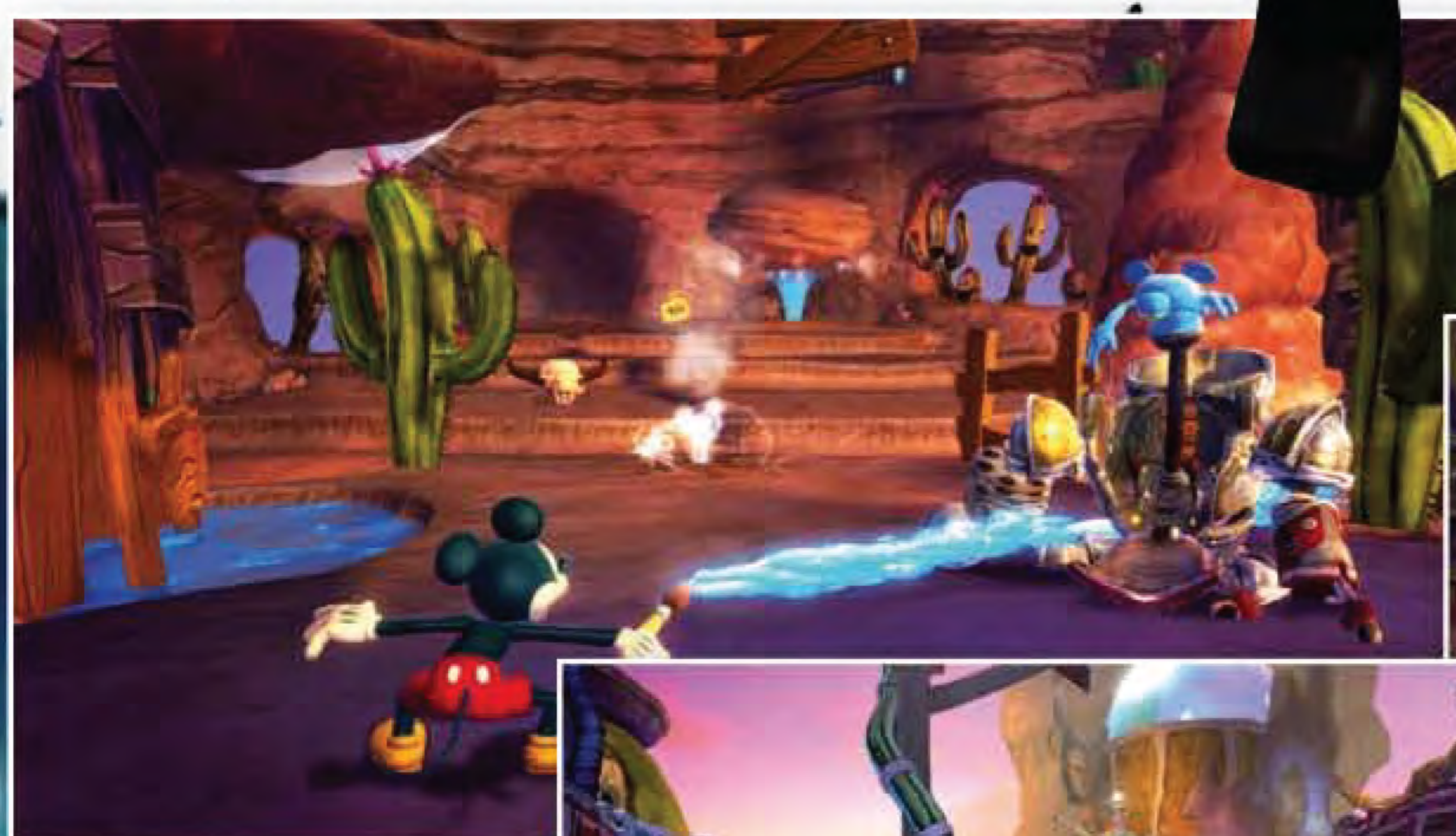
EPIC MICKEY 2: EL PODER DE DOS HÉROES

■ Disney ■ Aventura ■ 30 de noviembre

TRAS UN PRIMER JUEGO EN EL QUE MICKEY LUCHABA CONTRA OSWALD, llega el momento del buen rollo. Para este *Epic Mickey 2* la colaboración será fundamental para derrotar a los blotworx, al mago Yensid y a un científico loco que pondrá todo su empeño en unir dos universos que llevaban más de 70 años separados. Con Wii U y su GamePad la colaboración alcanzará cotas de entretenimiento espectaculares.



■ MICKEY Y OSWALD, POR FIN, TENDRÁN QUE UNIR SUS FUERZAS ■





MIENTRAS MICKEY PINTA el escenario de colores, Oswald nos permitirá alcanzar lugares recónditos del mapa gracias a su potente salto.

SONIC & ALL STARS RACING TRANSFORMED

■ SEGA ■ Velocidad ■ 30 de noviembre

SONIC Y SU PANDILLA DE ESTRELLAS SEGA vuelven al terreno de las carreras y los super deportivos inspirados en los personajes más recordados de la saga. Ahora en Wii U todo es mejor, más rápido y más grande (podrán correr 5 jugadores). Podremos seguir en el GamePad la carrera de los demás pilotos, y apuntándolo a la tele se transformará en un espejo retrovisor para vigilar la retaguardia.



EL DR. ROBOTNIK, como siempre, se valdrá de sus peores armas para echarnos de la carretera.





■ EL GAMEPAD SE CONVERTIRÁ EN NUESTRO ESPEJO RETROVISOR ■

NBA 2K13

■ 2K Sports ■ Deportivo ■ 30 de noviembre

LA EMOCIÓN DE LA NBA estará en nuestras manos desde el primer minuto de vida de la consola. El realismo que caracteriza a este simulador será mayor aún en WiiU gracias al GamePad, que nos permitirá tomar decisiones técnicas (en horizontal) o consultar información sobre los jugadores y su estado físico (en vertical).





TODAS LAS FRANQUICIAS y algunos equipos históricos de la NBA, al alcance del GamePad.

■ EL REALISMO SERÁ AÚN MAYOR EN Wii U GRACIAS AL GAMEPAD ■

FIFA 13

■ EA Sports ■ Fútbol ■ 30 de noviembre

¿QUIÉN NO ESPERABA UN FIFA PARA EL ESTRENO DE Wii U? EA Sports tiene preparada una edición muy especial del juego de fútbol por excelencia con la mejora de un montón de opciones de control adaptadas al GamePad: tirar las faltas y los penaltis, hacer las veces de manager, mandar mensajes a otros jugadores, etc.

■ EL GAMEPAD NOS PERMITIRÁ HACER DE MESSI... O DE MOURINHO ■



CONTROLA LA TÁCTICA, realiza los cambios, varía la estrategia en tiempo real o tira penaltis y faltas gracias a la pantalla del GamePad de Wii U.



FIFA ES EL SIMULADOR DE FÚTBOL por excelencia, el más vendido y el más completo gracias a sus decenas de licencias oficiales.

JUEGOS EXCLUSIVOS

El mismo día de su lanzamiento, quienes se compren Wii U podrán disfrutar a tope de tres juegazos diseñados expresamente para la nueva consola de Nintendo.







USAREMOS EL Wii U GAMEPAD para gestionar nuestro inventario, y también nos servirá para explorar los escenarios o resolver puzles.

ZOMBI U

■ Ubisoft ■ Shoot´em up
■ 30 de noviembre

LOS MUERTOS VIVIENTES SE VAN A COLAR en la fiesta de lanzamiento de Wii U. La acción de este juego en primera persona nos llevará hasta Londres, pero en vez de visitar el museo Británico y hacernos fotos turísticas delante del Big Ben, tendremos que sobrevivir al acoso de sus habitantes, convertidos en zombis con ganas de carne fresca debido a una infección. Si no lo logramos, comenzaremos de nuevo en la piel de otro personaje, y veremos al anterior convertido en fiambre.

La tensión se mascará a cada momento, y eso que vamos a tener la ayuda del Wii U GamePad, que se convertirá en una mochila en la que transportaremos objetos, mapas, armas y provisiones, además de servirnos para resolver todo tipo de puzles o escanear los escenarios en busca de ayudas.

■ EL GAMEPAD SERÁ NUESTRA MEJOR ARMA CONTRA LOS ZOMBIS ■

MEJOR EN Wii U



Humanos vs zombis... ADVERSARIOS EN EL MULTIJUGADOR
Dos jugadores se verán las caras en un modo multijugador en el que uno de ellos hará las veces de jefe de los zombis en el GamePad, mientras el otro controlará a un humano en la tele con el mando clásico.

NEW SUPER MARIO BROS. U

■ Nintendo ■ Plataformas ■ 30 de noviembre

EL GRAN MARIO NO PODÍA PERDERSE EL ESTRENO de una nueva consola de Nintendo. Esta vez debutará en Wii U dándole una vuelta de tuerca a su clásico planteamiento plataformero gracias al GamePad, que nos servirá para ayudar a un amigo que esté jugando en la tele o, directamente, nos "prestará" su pantalla en el modo off-TV. Con nuevos disfraces e items, y divertidos modos multijugador, la diversión "bigotuda" está asegurada.



HASTA 5 JUGADORES compartirán partida en el Boost Mode. Tendrán que correr para pasar niveles sin que les alcance el scroll.



■ MARIO SABRÁ APROVECHAR LAS FUNCIONALIDADES QUE TIENE Wii U ■



LA PANTALLA TÁCTIL del Wii U GamePad nos servirá para ayudar a un amigo que esté jugando en la tele: pondremos plataformas, evitaremos enemigos, etc.

NINTENDO LAND

■ Nintendo ■ Minijuegos ■ 30 de noviembre

UN PARQUE DE ATRACCIONES basadas en juegos de Nintendo como Zelda, Mario o Metroid será el mejor lugar donde probar la versatilidad de Wii U. Habrá 12, individuales, cooperativas y competitivas (hasta 5 jugadores), y cada una nos propondrá una experiencia distinta según usemos el GamePad o el Wiimote.



■ PODREMOS JUGAR SOLOS O CON AMIGOS EN 12 ATRACCIONES DISTINTAS ■

EL CONTROL será sencillo de dominar, pero cada prueba está pensada para satisfacer a los jugones más experimentados.

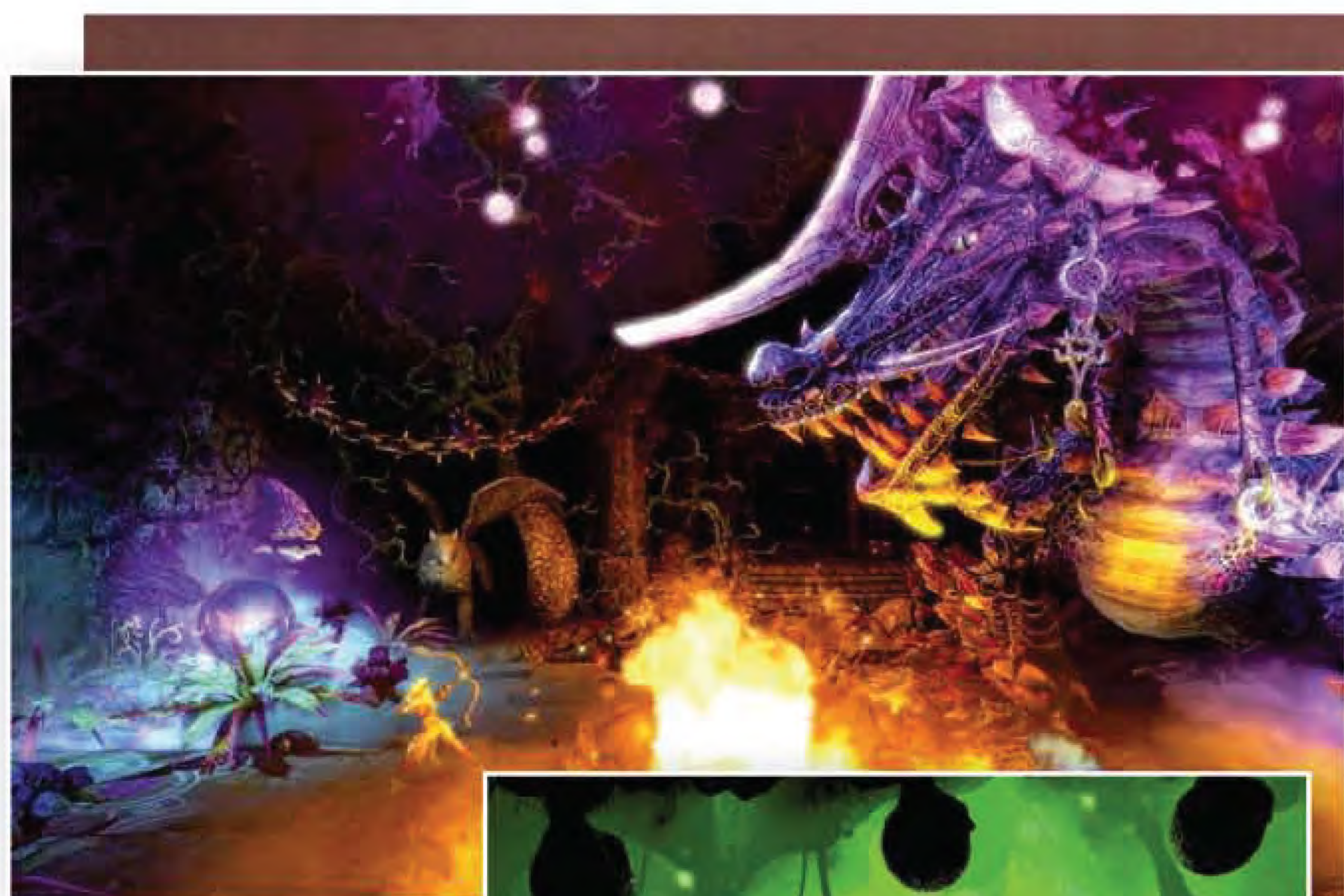
CADA ATRACCIÓN aprovechará el GamePad de forma distinta: lo giraremos para superar obstáculos, o deslizaremos el dedo para lanzar shurikens.

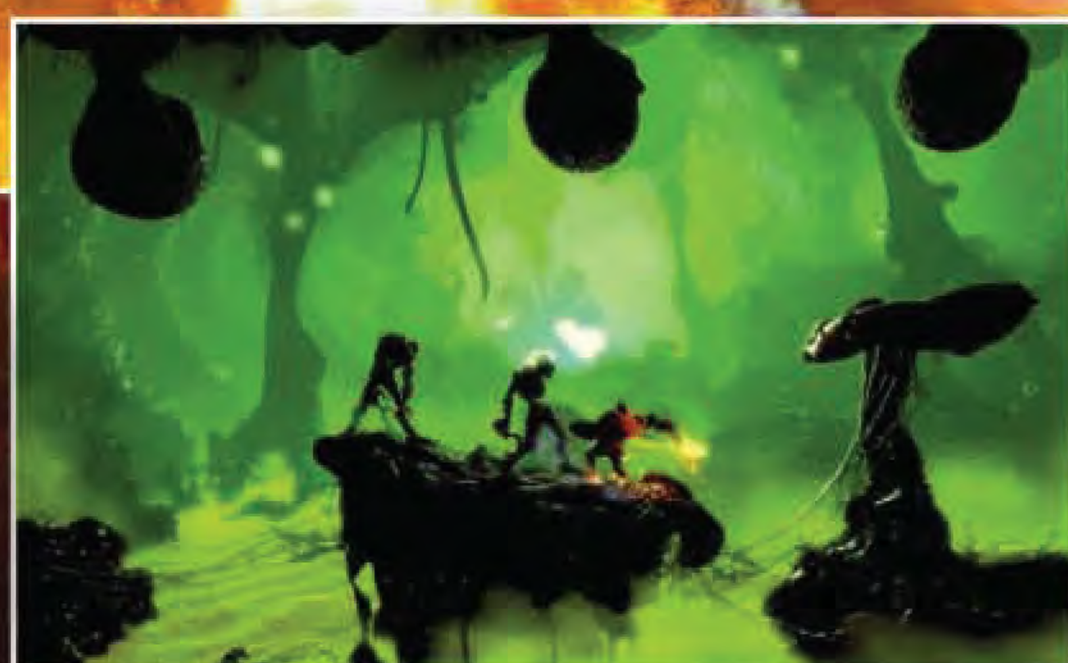




JUEGOS eSHOP

La tienda virtual de Nintendo también abrirá sus puertas en Wii U, así que bastará con que tengáis una conexión online y os abráis una cuenta para acceder a un amplio catálogo que se irá renovando constantemente con juegos originales y divertidos.





UNA DE LAS NOVEDADES será un multijugador cooperativo para cuatro: uno con el GamePad y los demás con el Wiimote.

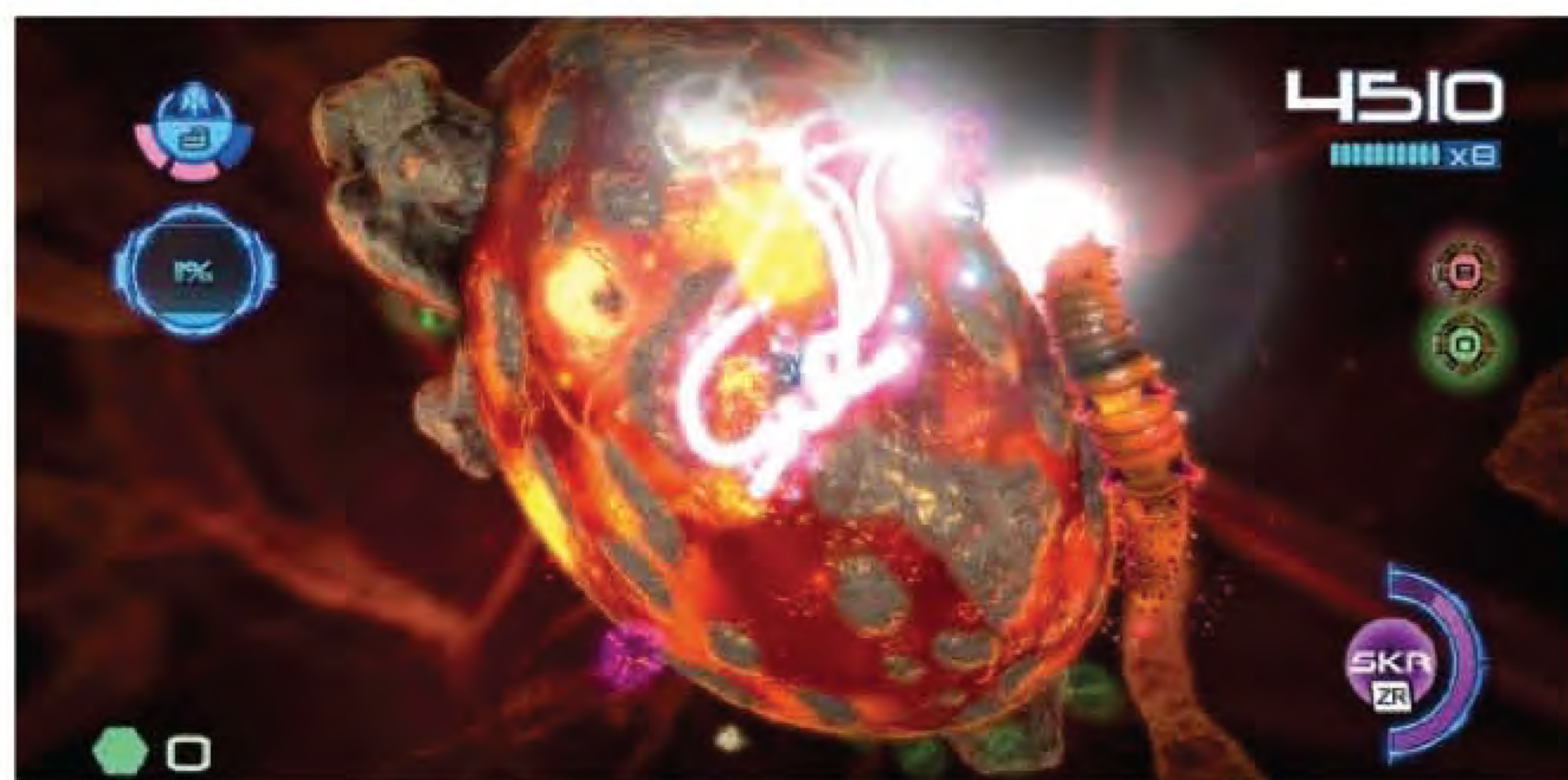
TRINE 2 DIRECTOR´S CUT

■ **Frozenbyte** ■ **Aventura** ■ **30 de noviembre**

DESPUÉS DE TRIUNFAR EN OTRAS PLATAFORMAS, el mago, el ladrón y el caballero que protagonizan esta aventura de corte fantástico también quieren conquistar Wii U. ¿Como? Con gráficos y animaciones mejoradas, un sistema de control pensado para la consola y juego online y cooperativo con opciones especiales para el Wii U GamePad.

NANO ASSAULT NEO

■ **Shin´en multimedia** ■ **Shooter** ■ **Navidad**



DISPARAR EN UN UNIVERSO MICROSCÓPICO para acabar con un nanovirus es la propuesta que ha hecho famoso a este juego, que va a llegar también a Wii U con nuevas funcionalidades adaptadas al GamePad (por ejemplo, rotar el escenario) y la posibilidad de jugar en su pantalla en vez de en el televisor.

LITTLE INFERNO

■ **2D Boy** ■ **Aventura** ■ **30 de noviembre**



EL PUNTO DE PARTIDA DE ESTA AVENTURA parece simple: debemos quemar objetos en una chimenea para hacer frente a un clima gélido. Sin embargo, tras él se esconde un planteamiento profundo y, sobre todo, muy imaginativo.

MIGHTY SWITCH FORCE HD

■ **Way Forward** ■ **Acción** ■ **30 de noviembre**



LA ROBOT PROTAGONISTA de este juego trasladará de 3DS a Wii U sus niveles de acción plataformera con gráficos HD y animaciones mejoradas. Podremos consultar el mapa en el GamePad, y jugar directamente "off TV".

OTROS JUEGOS QUE VENDRÁN...

BIT.TRIP RUNNER 2
■ GAIJIN GAMES ■ PLATAFORMAS



RUNNER 2 tendrá dos versiones: en HD en la tele y en "8 bits" en el GamePad.

1001 SPIKES
■ NICALIS ■ PLATAFORMAS

THE CAVE
■ SEGA ■ AVENTURA

BIKER BASH
■ SLIGHTLY MAD ■ VELOCIDAD

TOKI TORI 2
■ TWO TRIBES ■ PLATAFORMAS

LA OPINIÓN DE LA REDACCIÓN



JAVIER ABAD
Director de Hobby Consolas

"EN MANOS DEL TALENTO DE LOS CREADORES"

LA CONSOLA DE NINTENDO VA A ABRIR EL FUEGO de la nueva generación con una propuesta que hereda de Wii sus ganas de innovar en el terreno de las experiencias de juego. ¿Queréis que os lo demuestre? Bien, cerrad los ojos y tratad de visualizar cómo es la consola, cuántos botones tiene en el frontal… no, eso que os estáis imaginando es el Wii U GamePad. ¿No es significativo que sea el mando lo primero (y seguramente casi lo único) que os viene a la mente? Pues de lo que pase ahí, en su pantalla táctil, dependerá el éxito de Wii U, porque todo apunta a que las sucesoras de PS3 y Xbox 360 van a ser superiores técnicamente.

➔ EL APOYO DE LAS THIRD PARTIES ES UN PUNTO A FAVOR. Tener juegos de la categoría de *Assassin´s Creed III, CoD Black Ops II, Mass Effect 3* o *Batman Arkham City* supone una gran noticia para los jugones. Pero puestos a competir con las versiones de las consolas rivales, el valor que deben transmitir los juegos de Wii U no estará en los gráficos, sino en las propuestas de juego innovadoras que sus creadores sean capaces de ofrecernos. Tenemos la tele, tenemos el Wii U GamePad, ahora queremos ideas que nos sorprendan. El futuro de Wii U depende de su talento.



DAVID MARTÍNEZ
Redactor jefe de Hobby Consolas

"MÁQUINA PARA LOS HARDCORE Y CASUAL"

Wii U APUESTA POR UNA NUEVA FORMA DE JUGAR. Pero esta vez, no es una forma excluyente, como ocurrió con Wii. La consola de Nintendo está preparada para el juego expandido (con funciones inimaginables hasta ahora en una consola) y para las partidas multijugador asimétricas, y eso es genial. Hasta innova con la posibilidad de "llevarnos el juego" en la pantalla del Wii U GamePad

Pero confieso que lo que me atrae es que no se cierra a la forma de jugar tradicional. El lanzamiento del mando PRO, la plataforma de juego online, el procesador... todo parece indicado para mostrar juegos multiplataforma sin "despeinarse".

➔ NO SÉ SI ES LA PRIMERA O LA ÚLTIMA DE UNA GENERACIÓN, pero estas Navidades, Wii U va a contar con las mejores versiones de *Arkham City, Black Ops II, Assassin´s´Creed III*... además de los juegos "de la casa", que seguro que aprovechan mejor las funciones del mando. Suficiente para pasar su primer examen con nota... solo falta saber cómo aguantará el envite de las futuras máquinas de Sony y Microsoft.



DANIEL QUESADA
Jefe de sección de Hobby Consolas

"TIENE QUE APROVECHAR LA VENTAJA TEMPORAL"

AL MARGEN DE SUS BONANZAS TÉCNICAS o jugables (aspectos en los que, en mi opinión, aún tiene mucho que demostrar), Wii U tiene otra ventaja: sale mucho antes que sus posibles rivales. Para cuando PS4 o Xbox 720 lleguen, la consola de Nintendo contará con un catálogo asentado y variado, si Nintendo cumple lo prometido. Que la estrella de la última presentación fuera *Bayonetta 2* deja claro que Nintendo quiere reconciliarse con el sector hardcore. Para ello, debe probar que su mando no es un "extra curioso" para los juegos (a mí no me sirve eso de ver el menú en su pantalla), sino que supone un cambio real en la jugabilidad.

➔ EL ARRANQUE ES BUENO, con un catálogo inicial que ya hubieran querido para sí muchas otras consolas. Ahora bien, creo que debería aprovechar esa ventaja temporal para bajar de precio una vez se aproximen sus competidoras. Seguramente, sus rivales lleguen a ser más potentes técnicamente, así que el precio podría ser un factor clave en un guerra que está a punto de comenzar. El tiempo lo dirá...



LOS JUEGOS DE 2013

Los títulos que veis en estas páginas tienen su lanzamiento ya confirmado para el año que viene, pero son solo una pequeña muestra de un catálogo que no dejará de crecer.

EXCLUSIVO Wii U

MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE

■ Capcom ■ Aventura ■ Marzo

TRAS VENDER 21 MILLONES DE COPIAS de su saga de cazadores de monstruos, Capcom traerá a Wii U un nuevo capítulo en el que no solo podremos usar el GamePad para consultar mapas, inventario o minijuegos, sino que también nos permitirá conectarnos con 3DS para intercambiar datos salvados ¡y también para compartir cacerías con los usuarios de la portátil!



EXCLUSIVO Wii U

PIKMIN 3

■ Nintendo ■ Aventura ■ Primavera

GUIAR A LOS PIKMIN será un reto más atractivo que nunca gracias a Wii U, y no solo por sus mejoras gráficas, sino también por las posibilidades estratégicas que abrirá el uso del GamePad para consultar distintas zonas del mapa.

EXCLUSIVO Wii U



LEGO CITY UNDERCOVER

■ Warner ■ Aventura ■ Primavera

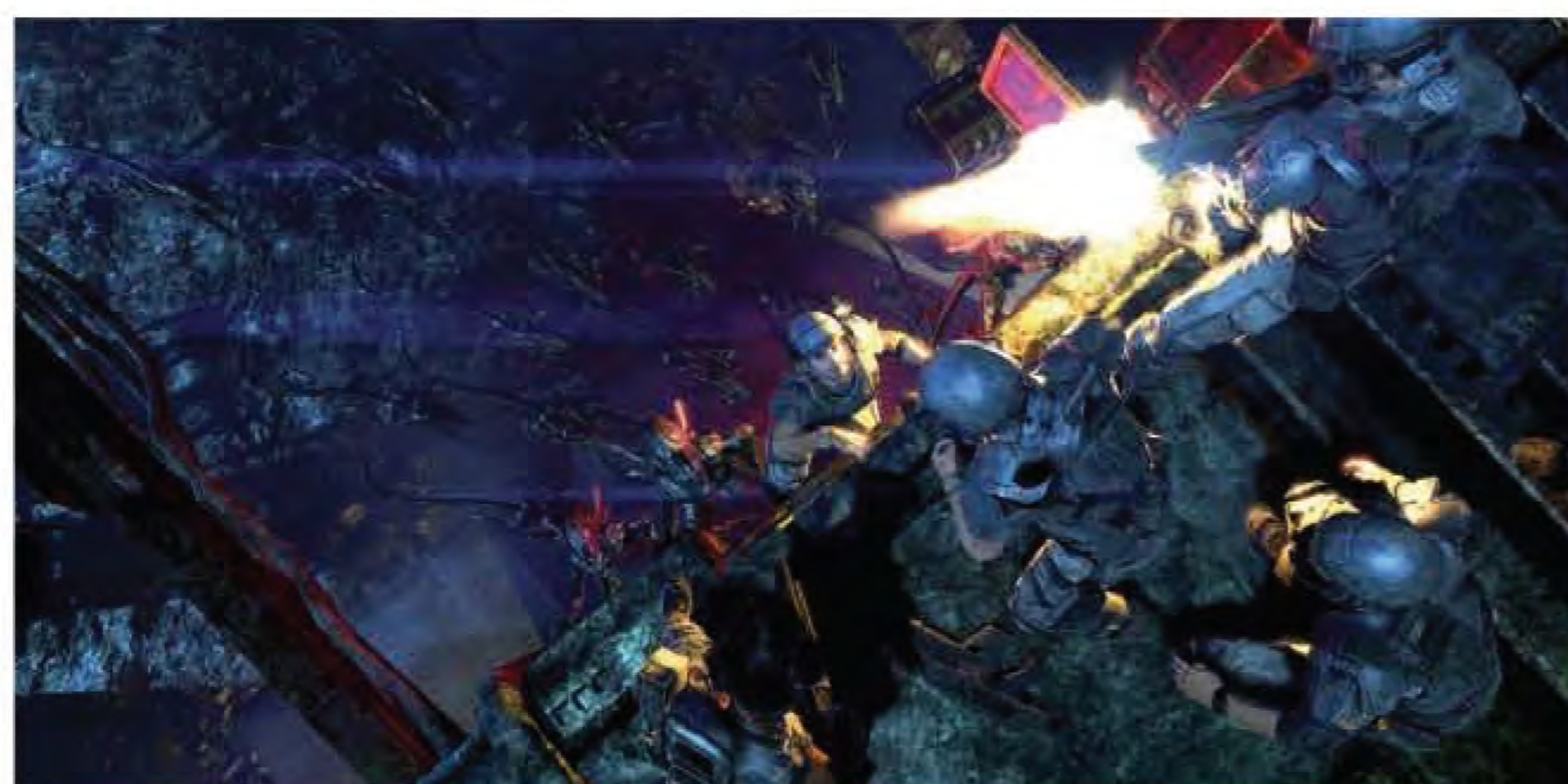
SOLO EN Wii U los fans de Lego encontrarán esta aventura "tipo GTA", en la que recorreremos toda una ciudad tratando de detener a Rex Fury. Usaremos nuestras dotes de policía y el GamePad para buscar pistas, recibir misiones, etc.



NINJA GAIDEN 3 RAZOR´S EDGE

■ Tecmo Koei ■ Acción ■ Primavera

EL NINJA RYU HAYABUSA protagonizará una versión mejorada de su tercer juego, con más armas, un nuevo sistema de mejora del personaje, batallas más intensas y nuevos controles que aprovecharán la pantalla táctil del GamePad para seleccionar arma, ejecutar Ninpos o consultar información.



ALIENS: COLONIAL MARINES

■ Sega ■ Shoot´em up ■ 12 de febrero

¿QUERÉIS ALISTAROS EN EL CUERPO DE MARINES? Se requiere mucho valor para participar en una misión de rescate espacial que nos enfrentará a los temibles Xenomorfos, tanto en solitario como en modo cooperativo. Además, incluirá un completísimo multijugador que nos permitirá elegir bando.

SCRIBBLENAUTS UNLIMITED

■ Warner ■ Puzle ■ Primavera



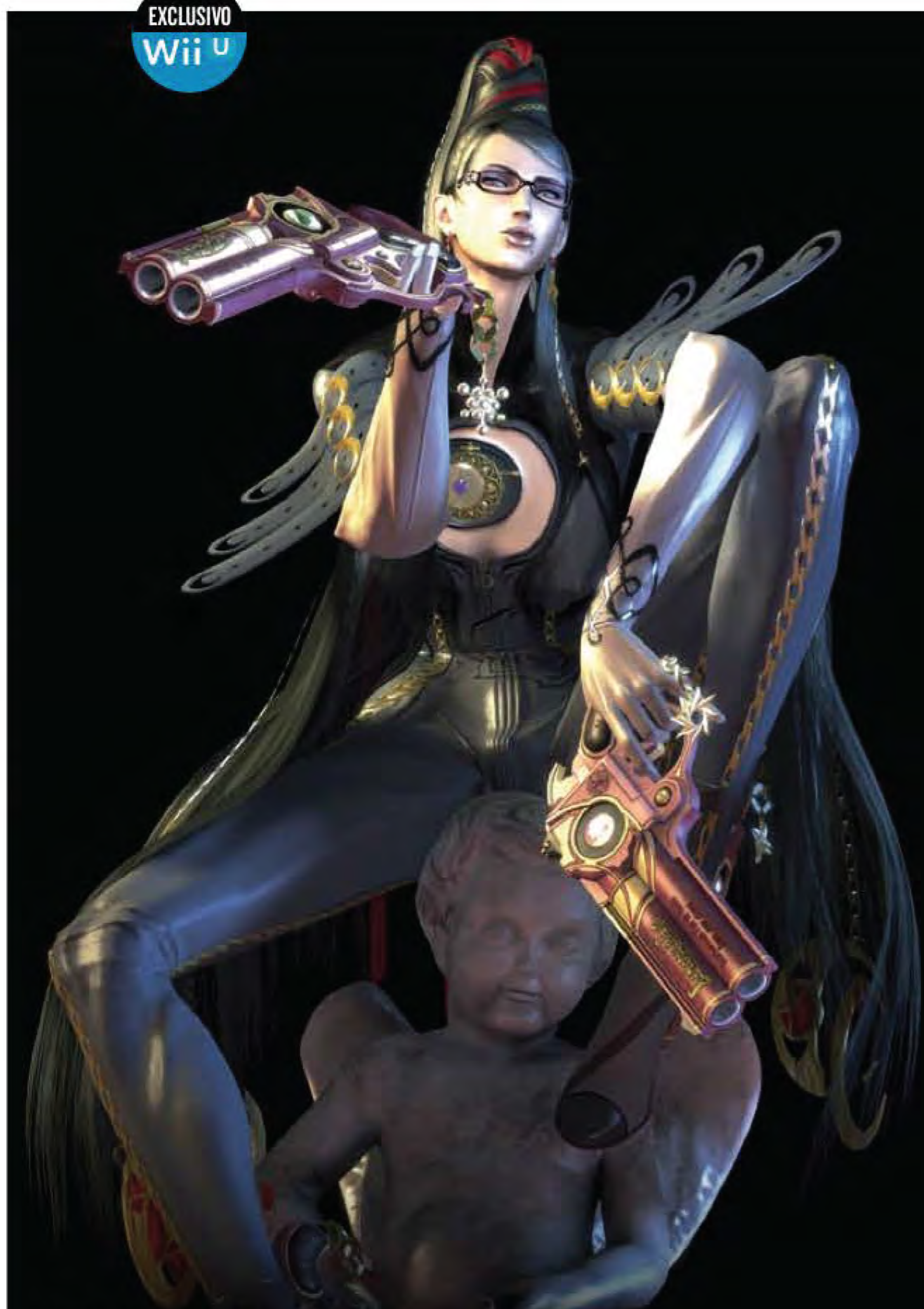
LA IMAGINACIÓN SERÁ VUESTRA MEJOR HERRAMIENTA para superar los 41 nuevos niveles de este original puzle, que llegará con gráficos en HD y un uso extensivo del GamePad: podremos crear cualquier objeto que se nos ocurra con solo tocar la pantalla, trasladarlo al juego o compartirlo con amigos.



RAYMAN LEGENDS

■ Ubisoft ■ Plataformas ■ Primavera

ES UNO DE LOS JUEGOS MÁS ESPERADOS de la nueva consola de Nintendo. Añade a su precioso diseño un imaginativo planteamiento que mezcla niveles plataformeros y musicales. Además, podremos tocar la pantalla del GamePad para abrirle camino al jugador principal, girarlo para superar obstáculos o seguir la partida con la tele apagada.



BAYONETTA 2

■ Nintendo ■ Acción ■ 2013

SU ANUNCIO FUE TODO UN BOMBAZO: la secuela de uno de los juegos de acción más impactantes de los últimos años solo estará al alcance de los usuarios de Wii U. Su protagonista es Bayonetta, una atractiva bruja capaz de enlazar larguísimos combos para dejar fuera de combate a sus enemigos. ¡A ver si pronto desvelan más detalles!



THE WONDERFUL 101

■ Nintendo ■ Acción ■ Primavera

PLATINUM GAMES, LOS CREADORES DE BAYONETTA, firman también este juego de acción en el que los habitantes de una ciudad se agruparán de las formas más curiosas para combatir una amenazadora invasión alienígena.

NOVEDADES



TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS

ASÍ HACEMOS ESTA SECCIÓN

Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los 20 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha

NUESTRO VEREDICTO				Valoración
Lo mejor ■ Los gráficos son algo sublime. Escenarios enormes, diseños variados... ■ La intensidad crece según avanzamos, y se dispara al usar vehículos. **Lo peor** ■ El modo 3D resulta cansado, y se pierde algo de brillo y calidad de imagen. ■ El modo online no es tan profundo como en Call of Duty o Halo, aunque es divertido.	**Alternativas** • Call of Duty Black Ops es el "shooter" del año. Un juego imprescindible. • Halo Reach no es tan espectacular, pero el online se sale. • Resistance es la otra gran saga de disparos y ciencia ficción.	■ GRÁFICOS Un auténtico "monstruo" imbatible por su nivel de detalle y efectos. ■ SONIDO La música es épica y el doblaje destaca, aunque no tanto como el original. ■ DURACIÓN Supera las 10 horas, y además cuenta con un buen multijugador. ■ DIVERSIÓN Los primeros niveles son geniales, y a partir de ahí sube de intensidad. PUNTUACIÓN FINAL	97 94 91 95 95	Para tratarse de una saga de ciencia ficción, Killzone nos transmite la sensación de estar en una batalla real. El apartado gráfico es para caerse de espaldas, y además el ritmo de los niveles mejora a medida que progresamos. Soberbio.

▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola . Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.



PÁGINA 62

ASSASSIN´S CREED III Finalmente, acompañamos a Connor durante su misión en la guerra de la independencia americana. ¿Estará a la altura de una de las sagas más grandes de la generación?



PÁGINA 72

HALO 4 Nos ha costado lo suyo, pero por fin disfrutamos de una nueva aventura del Jefe Maestro, con un aspecto más pulido, pero la misma actitud guerrera,



PÁGINA 76

MEDAL OF HONOR Ya se sabe que esta es época de "shooters". Descubrid si el juego de Electronic Arts se licencia con honores o lo mandamos al calabozo.

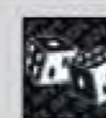
EN ESTE NÚMERO...

NOTA IMPORTANTE SOBRE LAS PUNTUACIONES

Os recordamos que a la hora de puntuar técnicamente a los juegos de las diferentes consolas lo hacemos teniendo en cuenta el catálogo y las posibilidades de cada máquina. Esto significa que, por ejemplo, un 90 en gráficos en un juego de Xbox 360 o PS3 no equipara la calidad de estos a los que les adjudiquemos la misma nota en PlayStation 2 y Wii (o en las portátiles) puesto que se da por sentado que las dos primeras son máquinas con una capacidad gráfica mucho mayor y por tanto los gráficos serán (casi) siempre superiores. Aclaramos que los juegos de Xbox 360 y PlayStation 3 se valorarán bajo el mismo rasero. La diversión y la duración se miden igual en todas las consolas.



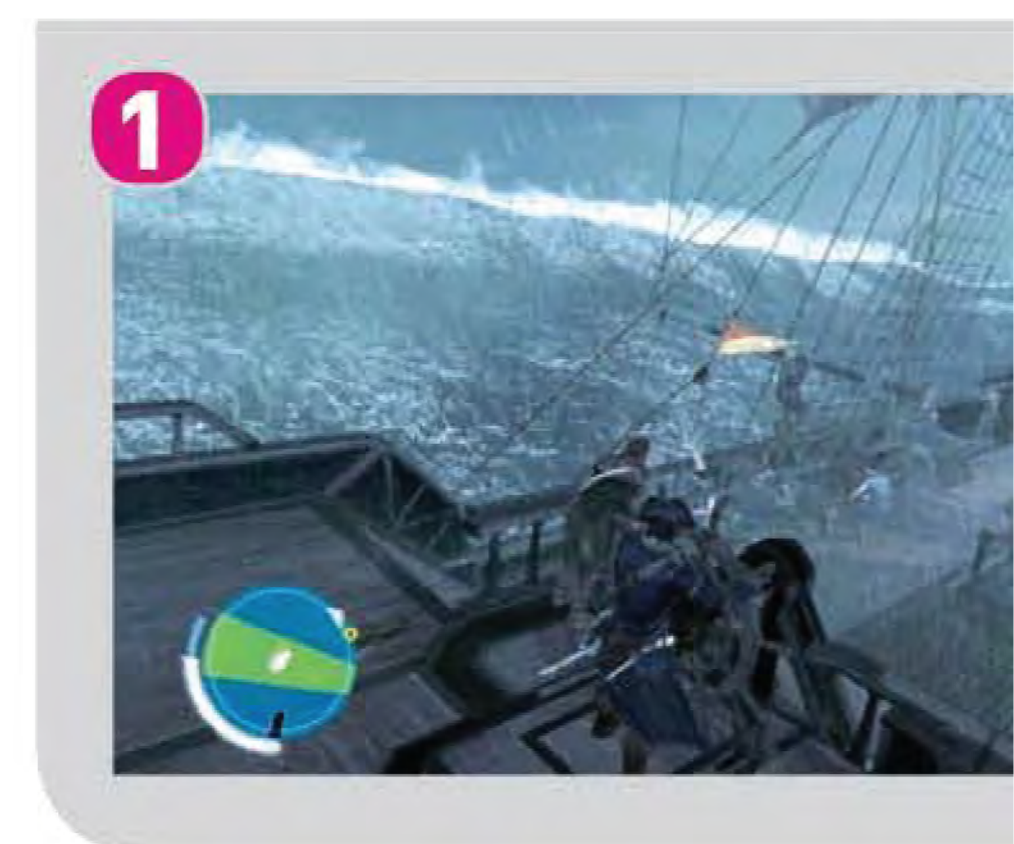
ICONOS DE CLASIFICACIÓN
WWW.PEGI.COM

7 EDAD RECOMENDADA  SEXO  MIEDO  VIOLENCIA  LENGUAJE SOEZ  DROGAS  DISCRIMINACIÓN  APUESTAS  JUEGO ONLINE

18 ■ Aventura ■ Ubisoft ■ 1 a 8 jug. ■ Castellano
■ 69,95 € ■ Ya disponible ■

El nacimiento de una nación

ASSASSIN'S CREED III



Con "La tierra de los valientes" acaba el himno de EEUU. Ahora podemos conocer a un nuevo héroe, a esos padres fundadores... y descubrir que no todo fue blanco o negro en esa guerra.

■ **RATOHNHAKÉ:TON** no parece el nombre que pondríamos a nuestros hijos, pero será uno que, a partir de ahora, no olvidaréis. Así es como fue llamado por su tribu Connor, el nuevo héroe de *Assassin´s Creed*. Tras tres entregas, Ezio ya estaba viejo y cansado (literalmente) y los usuarios demandábamos un cambio más sustancial en la saga. Por fin ha llegado el momento: del siglo XVI saltamos al XVIII y a un entorno muy diferente: el continente americano. Los ingleses tienen colonias cerca de la costa este del continente, pero sus habitantes, ahogados por los impuestos y la presión de los soldados "casacas rojas", están al borde de la revolución.

¿POR QUÉ DESMOND "VIAJA" A ESA ÉPOCA? Como sabréis los fans de la saga, él es el hilo conductor, un moderno asesino que, a través de la máquina Animus, se pone en la piel de sus antepasados. Al final de *AC Revelations* se descubría que una importante reliquia de la civilización perdida ("los que vinieron antes") estaba en algún lugar de la naciente EEUU. Así, en esta entrega hemos de repartir nuestro tiempo de juego entre las aventuras de Connor en el siglo XVIII y las de Desmond en el XXI. Esta parte de Desmond ha ido ganando más protagonis-







ACABAR CON MANDAMASES sigue siendo una labor fundamental para que avance cada secuencia.



MOVERSE POR LOS ÁRBOLES es rápido y más divertido que escalar edificios, aunque no es difícil desorientarse.



EL SISTEMA DE COMBOS se basa en los contraataques. Como en *Revelations*, podemos encadenar muertes.

La aventura de Desmond

El héroe "real" va a sufrir más que nunca y participar en muchos interludios entre secuencias. La trama de "los que vinieron antes" llega al clímax, así que podemos despertar de vez en cuando para descubrir matices sobre ellos o sobre la propia Abstergo.



LA EXPLORACIÓN se premia con nuevas pistas sobre las intenciones reales de los antepasados. Podemos hablar con nuestros aliados.



TAMBIÉN VIAJAMOS a otras partes del mundo para buscar ciertas llaves que abren nuevas rutas. En estas secciones, Desmond hace algo más que usar sus puños...



2



HUNDIR LA FLOTA

Las misiones navales son muy divertidas, pero requieren pericia:

1. EL CLIMA no suele dar respiro. Aunque hay retos con sol, muchas veces navegamos de noche... ¡o en plena tormenta! Si viene una ola grande, hemos de protegernos o el barco será severamente dañado.

2. LOS ENEMIGOS van desde pequeños barcos hasta buques de guerra. Cada uno requiere distintos ataques: balas encadenadas para los más grandes, rápidas para los pequeños...

mo con cada juego, y llegados a este punto casi es tan relevante como Connor y, desde luego, participa en eventos cruciales. Por si os lo preguntáis (y sin "espoilear" demasiado): todo apunta a que este *Assassin´s* no será el último...

→ PERO VIAJEMOS A AMÉRICA, que es donde experimentamos los mayores cambios de esta entrega. La aventura de Connor comienza... en extrañas circunstancias. Mejor será no revelaros nada, pero os aseguramos que el primer par de horas de juego os va a dejar un poco descolocados, para bien.

A partir de ahí, nos toca controlar a un joven Ratohnhaké:ton, que antes de volverse miembro de los asesinos, está perfeccionando su técnica como cazador en su tribu mohawk. Las circunstancias harán que se vea obligado a ser un Assassin más para evitar que su pueblo se vea amenazado por las ▶▶



Connor

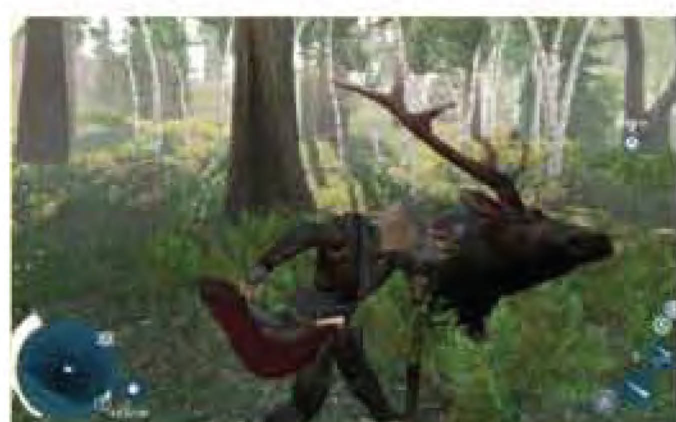
ESTE INDIO MESTIZO es capaz de atacar con dos armas a la vez, por lo que se convierte en un Assassin ideal. Sus habilidades de rastreo y arquería tampoco le vendrán nada mal.

La senda del cazador

Aunque no tiene demasiada importancia en el desarrollo principal, dedicar tiempo a la caza puede darnos mucho dinero y algunos inventos interesantes.



HAY RASTROS que podemos seguir para acotar el área de búsqueda: pisadas, restos de comida... o "caca" de conejo...



EL SISTEMA DE CAZA depende del tamaño del bicho. Basta una trampa para un mapache, pero los más grandes lucharán a saco.



CON LOS RESTOS de los animales cazados podemos elaborar pieles o artilugios, que venderemos a comerciantes.



LOS TÚNELES de la ciudad sirven para descubrir atajos y para "cuchichear" alguna conversación interesante.



LOS OTROS INDIOS piden favores a Connor, pero también se muestran recelosos de sus tratos con el hombre blanco.



EL SISTEMA DE NOTORIEDAD es ahora más sencillo de entender. Es más sencillo recuperar el anonimato.



ACHILLES es un viejo gruñón, pero noble, que adiestra a Connor en las habilidades de los asesinos.



EL DARDO-CUERDA es útil para arrastrar o ahorcar a los enemigos. Hay que adquirir "recargas".





Tsio

Esta valiente india mohawk nos enseña los valores de su tribu al comienzo de la historia. Su influencia en muchos de los protagonistas es mayor de lo que pudierais pensar...

disputas entre patriotas y lealistas en general y por las ambiciones de los templarios en particular.

Y ES QUE LA REVOLUCIÓN AMERICANA es solo el telón de fondo del juego. Sí, participamos en algunos hechos clave (como la masacre de Boston o la cabalgata de Paul Revere), pero en varias ocasiones tenemos un papel de apoyo o testimonial. Lo importante sigue siendo la batalla en la sombra que enfrenta a los templarios y los asesinos. En ese sentido, se ha hecho mucho hincapié en la idea de que no está claro si hay buenos y malos, sino ideas que entran en conflicto. Connor llega a dudar si los templarios son malvados o si vale todo para seguir a los asesinos. Incluso se pone en tela de juicio la nobleza de figuras como George Washington. Así, esta entrega es más "reflexiva".

En cuanto al terreno de juego, las ciudades pierden importancia en favor de la zona "salvajes", lla-



PARTICIPAMOS EN BATALLAS clave de la guerra. Hay tareas especiales, como usar este cañón, al estilo *La Hermandad*.

LA GUERRA ES EL TELÓN DE FONDO EN LA LUCHA CONTRA LOS TEMPLARIOS



¿QUIÉN ES el personaje de esta imagen? Algunos vídeos ya hablan de él, pero os recomendamos que descubráis por vosotros mismos sus sorpresas...

Mis amigos los ciudadanos

Los colonos son de lo más dicharacheros y nos proponen toda clase de retos y favores.



AYUDAR A LOS DESAMPARADOS puede hacer que algunos de ellos se unan a nuestra hermandad. Otros nos darán dinero, que no viene mal...



LOS JUEGOS DE TABLERO son muy comunes en el mapeado. Podemos apostar bastante dinero, pero ganar no es fácil.



HAY OTROS JUEGOS basados en habilidad. ¿Qué tal echar una partida de petanca, digo de bocha contra un leñador?



ESCUCHAD LAS HABLADURÍAS de los campamentos para abrir misiones. Dicen que Bigfoot y un monstruo marino andan sueltos...

mada la Frontera. Está dividida en regiones de caza, y según donde estemos, nos enfrentaremos a diferentes animales: desde conejitos hasta osos, pumas o lobos. Para vencer a los más fieros, hay que superar un quick time event.

➔ **SOLO HAY DOS CIUDADES, BOSTON Y NUEVA YORK,** pero son grandes y esconden muchas tareas secundarias, como encontrar páginas de los almanaques de Benjamin Franklin, ayudar a los ciudadanos o escalar atalayas. Se han añadido pequeños detalles, desde la presencia de animales a "atajos" a través de los edificios.

Pero claro, no esperéis los enormes monumentos de Constantinopla o Venecia. Los edificios de estas nuevas ciudades son pequeños, coloniales, por lo que moverse con agilidad por tierra es tan importante como los tejados. Además, las ciudades están separadas por distritos, que hemos de liberar conquistando fuertes y ayudando a los ciudadanos. Al hacer esto último, podemos ganar aliados en la hermandad. A diferencia de los juegos anteriores, cada nuevo aliado tiene una personalidad y habilidad muy marcada.

➔ **LAS MISIONES NAVALES SON UNA GRAN NOVEDAD.** En ellas llevamos el timón del barco (basta con mover el stick para dirigir) y podemos detenerlos, ir a media vela o a toda, lo que define la velocidad y lo que nos desvía el viento. Además de las inclemencias marítimas, es muy común enfrentarnos a barcos rivales. La mayoría se pueden hundir a cañonazos, pero otros se pueden embestir e incluso abordar. Aunque todo esto suene muy complejo, en realidad el manejo es sencillísimo. Muchas de estas batallas son opcionales, pero es muy divertido superarlas. Para entrar en ellas, basta con pedirlo en el puerto. Desde allí, también podemos acceder a pequeñas misiones a pie, que nos llevan ▶▶



El multijugador, corregido y aumentado

ADEMÁS DE LAS OPCIONES EXISTENTES en *Revelations*, se han incorporado los modos Manada de Lobos y Dominación. En el primero, hemos de cooperar para matar NPCs con velocidad y estilo. En el segundo (izquierda), hemos de conquistar terrenos de los rivales y disimular para que no descubran nuestra posición entre la gente.



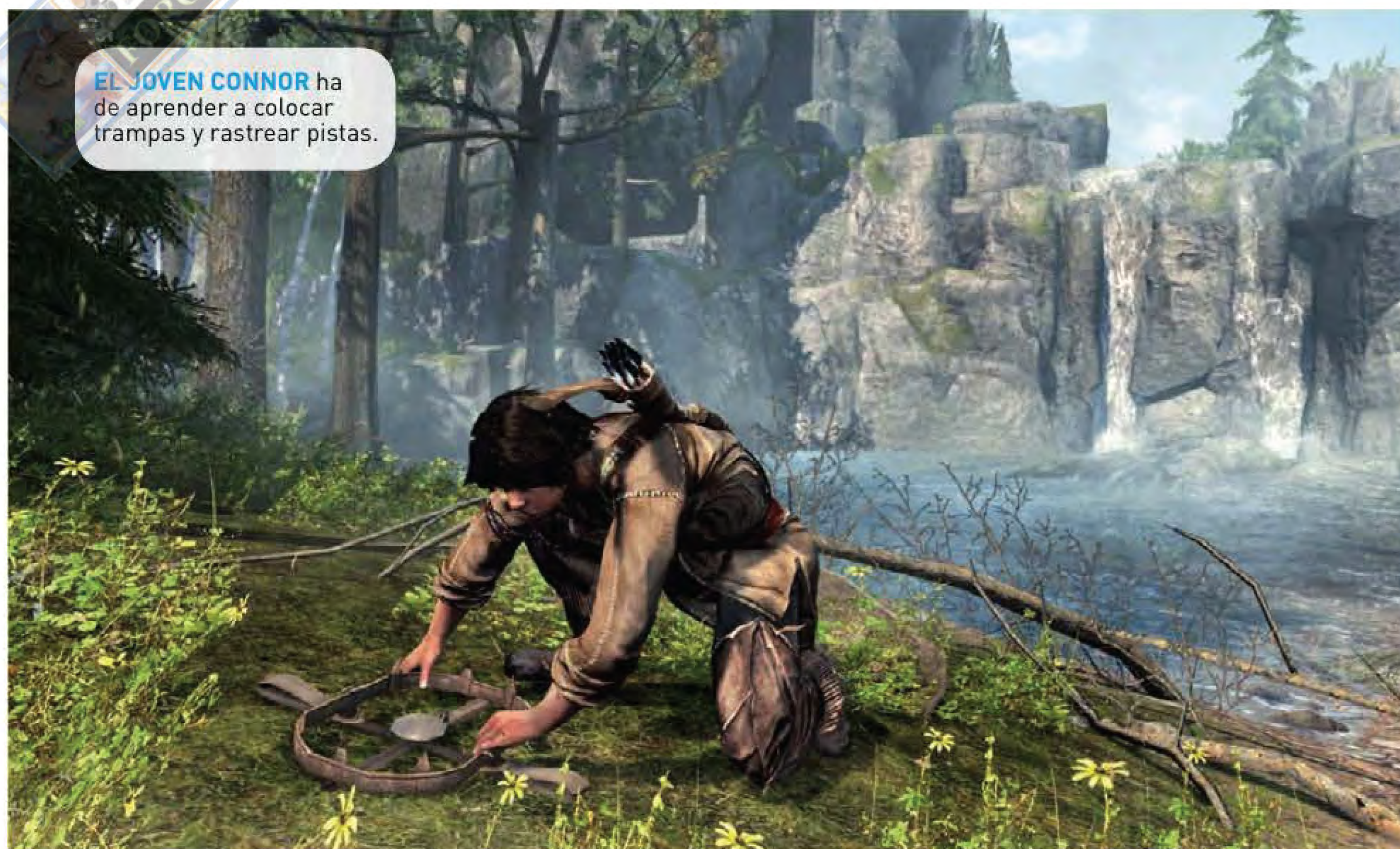
¡Desbloquea!

Muchas de las tareas que cumplimos en la campaña sirven para liberar nuevos personajes en el multijugador. Cada uno tiene habilidades y armas únicas.

a regiones especiales, como el norte del continente o Jamaica. ¡Hasta podemos "tunear" el barco!

¿QUÉ HABILIDADES TIENE CONNOR? Además de las propias de los asesinos, puede leer pistas para encontrar presas. Cuando toca trepar, es capaz de subirse a la mayoría de árboles y saltar de rama en rama. Es práctico, aunque al principio resulta confuso saber a qué árboles se puede trepar y a cuáles no. Igual pasa con las montañas. Aun así, la exploración de acantilados y grutas es un cambio agradecido. Al combatir, Connor contraataca con eficacia, pero sus enemigos también son más listos. Por eso, es bueno hacer uso de todas las armas: hacha, arco, pistola (letal, pero de recarga lenta) cuerda-dardo... Cuando Connor no cumple misiones, puede dedicarse a mejorar su hacienda, a base de ayudar a personas que luego colaboren con sus habilidades: leñadores, granjeros... Con sus pro-




EL JOVEN CONNOR ha de aprender a colocar trampas y rastrear pistas.




■ HAY MÁS EQUILIBRIO ENTRE EL JUEGO EN EL PRESENTE Y DENTRO DEL ANIMUS ■



LOS PERSONAJES históricos son bastante comunes, como Benjamin Franklin (izq.) o George Washington (centro), pero el más relevante en la trama es Charles Lee (derecha).

Connor, el acumulador

El coleccionismo está muy potenciado aquí. Hay muchos items o personajes que podemos recopilar.


MIEMBROS DE LA HERMANDAD: No hay por qué obtenerlos, pero su ayuda es muy útil: disparan desde lejos, nos camuflan...


COFRES: son menos numerosos que en otras entregas, pero requieren superar un (incómodo) minijuego de abrir cerraduras.


LOS TRAJES ESPECIALES son más numerosos que nunca. La mayoría se obtienen al superar los retos de los clubes.


TRAS PASARNOS EL JUEGO podemos buscar por el mapeado items que activan trucos especiales, como modificar el clima o ser más resistentes.

ductos, fabricamos objetos y los vendemos para ganar pasta. Es un proceso lento, pero da variedad.

→ **EL MULTIJUGADOR** también ha ganado puntos con más modos de juego (ved el cuadro de arriba), personajes y habilidades, con lo que nos queda un juego gigantesco, variado y muy bien ambientado. Es verdad que nos hubiera gustado conocer más detalles de esta convulsa época, pero los Assassin son gente ocupada... HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **Las sorpresas** de la trama. Tiene algunos "golpes" muy efectivos.

■ **La variedad** de retos, tareas secundarias... Hay más "quehaceres" que nunca.

Lo peor

■ **Los bugs** que hemos visto en la versión review que ha mandado Ubi: personajes que se atascan, "extraños" de la cámara... Los arreglarán en la versión final... ¿VERDAD?

Alternativas

• **A. Creed Revelations** sirve para entender más la trama. Se queda un pelín atrás en variedad y calidad, pero está a 30 euros.
• **Red Dead Redemption** en edición GOTY es una oferta irresistible.

■ **GRÁFICOS** Molan los escenarios naturales y las batallas navales. Hay popping.	91
■ **SONIDO** Grandes voces de nuevo (con estrellas como Luis Tosar). La BSO convence.	91
■ **DURACIÓN** 20 horas para lo principal, el doble para sacarlo todo. Gran multiplayer.	96
■ **DIVERSIÓN** Tiene un gran ritmo, pero hay lagunas en la Guerra de Independencia.	93

PUNTUACIÓN FINAL 93

Valoración

Los cambios han sentado bien a una saga que comenzaba a estancarse. Los giros argumentales, la gran cantidad de retos y las nuevas mecánicas no son nada revolucionario, pero sirven para crear una aventura completísima.

18 ■ Aventura ■ Ubisoft ■ I a 4 jugadores
■ Castellano ■ 49,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ Contenido 

Comienza la revolución de PS Vita

ASSASSIN'S CREED III LIBERATION

Ubisoft lleva a PS Vita las posibilidades de una saga tan gigantesca como Assassin´s Creed, con todos sus saltos, acrobacias, asesinatos y triquiñuelas "intáctiles". ¿Lo pilláis?



■ **UBISOFT SE TOMA PSVITA MUY EN SERIO,** trayéndonos una entrega exclusiva y adaptada a las peculiaridades de la portátil, de su saga más exitosa: *Assassin´s Creed*. Nueva Orleans, 1765, la ciudad vive un momento de cambios. Mientras que las colonias luchan por su independencia del Imperio británico, en Luisiana se lucha contra franceses y españoles, que están esclavizando a los nativos. Nuestra protagonista, Aveline de Grandpré conoce el problema de cerca. Hija de un mercader francés y una africana que desapareció cuando era pequeña, lleva muy dentro la lucha por acabar con la esclavitud de su pueblo.

La aventura comienza en Nueva Orleans, pero pronto visitamos las otras dos localizaciones principales: el pantano, donde viven tribus nativas y Chichén Itzá, en Méjico. Los acontecimientos discurren en paralelo a los de *ACIII*, e incluso en algún momento los caminos de Connor y Aveline se entrecruzan, aunque no os vamos a destripar cómo.

➔**LOS ATUENDOS SON LA MAYOR NOVEDAD** de esta entrega, con los que no solo cambiamos el aspecto de Aveline, también sus habilidades. El atuendo de asesina, al estilo de Ezio, Connor o Alistair, nos permite equipar más tipos de arma que ninguna. El traje de dama (somos de buena familia) sirve para seducir a algunos guardias y para sobornar a otros y que nos dejen entrar en lugares vigilados. La parte mala es que es algo incómodo, ya que Aveline no puede trepar cuando lo lleva puesto.

La indumentaria de esclava nos permite trepar, provocar revueltas o mezclarnos entre el resto de esclavos portando cajas o serran-

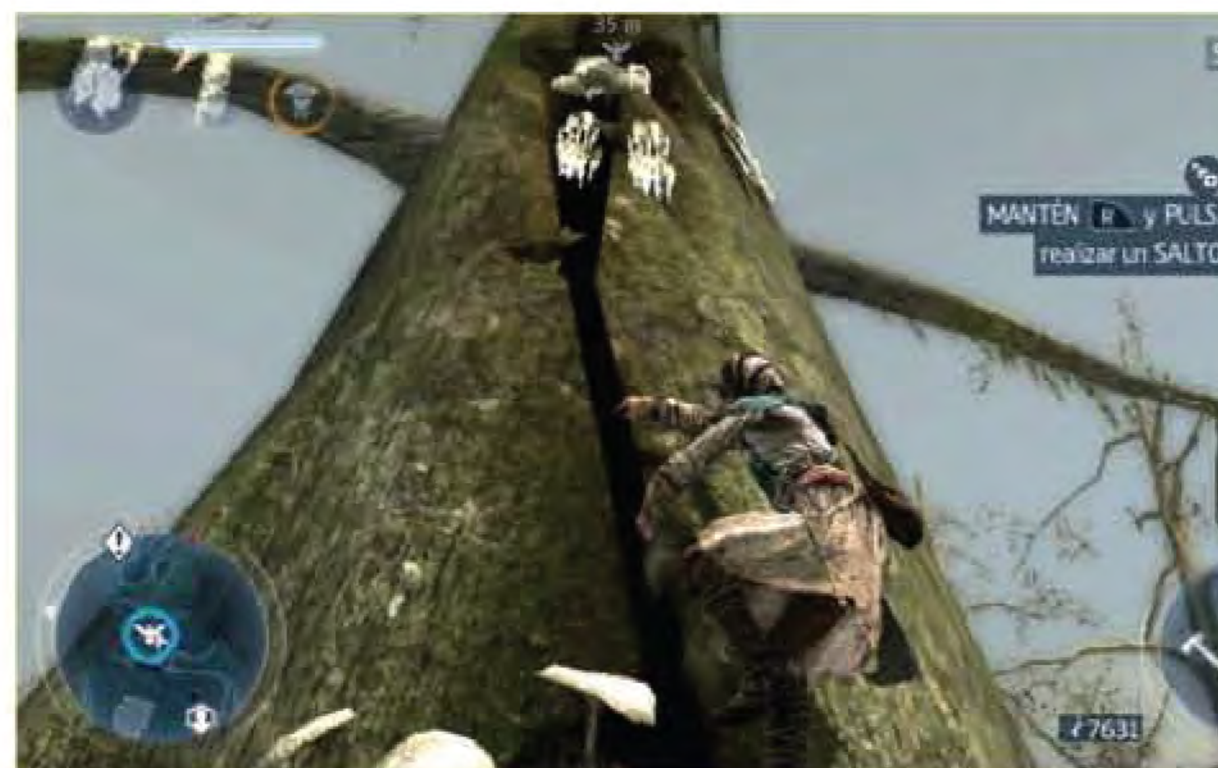




LA LIBERTAD de acción, seña de la saga, está al nivel de las consolas de sobremesa.



AVELINE ES LA PRIMERA MUJER PROTAGONISTA en la saga y la verdad es que nos encanta, derrocha personalidad.



LAS HABILIDADES TREPADORAS que le hemos visto a Connor también están aquí, como subir por los árboles.

Las habilidades de la orden

Cualquier asesino que se precie tiene que saber cómo acabar con sus enemigos con sigilo, cómo infiltrarse en lugares protegidos, llevar un buen número de artilugios y armas para salir airoso, tirar una bomba de humo y si te he visto no me acuerdo o trepar la torre más alta, aunque sabe hacer mucho más:



LA VISTA DE ÁGUILA nos permite ver a los enemigos resaltados o descubrir valiosas pistas para avanzar.



SEGUIR A NUESTROS RIVALES requiere paciencia, mucha prudencia y saber cómo agazaparse en una esquina.

2



3



VIVA LA REVOLUCIÓN

PS Vita estaba algo dormida, menos mal que ha llegado Aveline para despabilarnos:

1. **LA HISTORIA** engancha y está llena de secretos y giros.
2. **LAS POSIBILIDADES DE VITA** y están muy bien aprovechadas. Usamos la táctil, el giroscopio,...
3. **LOS ATUENDOS** suponen una novedad muy interesante, que podrían repetir en el futuro.



do madera, por ejemplo, aunque llevamos menos armas y somos más débiles. Cada identidad tiene su barra de notoriedad, que reducimos arrancando carteles, matando a testigos… Lo mejor es cuando nos obligan a combinar las tres prendas para completar una misión. Para hacerlo posible, tendremos que dejarnos los dineros en rehabilitar vestuarios por toda la ciudad, para no tener que volver muy lejos.

Como buena asesina, nuestra heroína puede escalar, saltar, o nadar, incluidas las habilidades "heredadas" de Connor, como trepar por árboles y saltar de rama en rama. Tampoco faltan las hojas ocultas o las bombas de humo, aunque hay novedades.

→ **LA PISTOLA RESULTA PERFECTA** a larga distancia, como la cerbatana, con la que podemos envenenar a los enemigos. El ▸▸

Asesina

ESTE ATUENDO nos permite llevar casi todos los tipos de armas, además de ser más fuertes en los combates y trepar como locas, aunque también resulta poco discreto para los soldados.

Aprovechando tu PS Vita

Además de haber trasladado casi todas las posibilidades de la última entrega de sobremesa a la portátil de Sony, Ubisoft ha incluido montones de acciones que requieren que usemos las pantalla táctil, el panel trasero, la cámara, el giroscopio,...:



PARA NAVEGAR deslizamos el dedo por el panel trasero. Si lo hacemos por la derecha usa el remo derecho, y viceversa.



LA CADENA DE ASESINATOS se realiza pulsando sobre los incautos que recibirán nuestro ataque, con la acción pausada.



LA LENTE DE LOS TEMPLARIOS nos obliga a dirigir la cámara hacia una luz para revelar los secretos que oculta un mensaje.



EN NUESTRA BASE podemos cambiar la vestimenta de Aveline y entrar al minijuego de exportación con barcos.



EN LOS VESTUARIOS nos cambiamos el atuendo. En muchas misiones resulta fundamental para acabarlas con éxito.



LAS ATALAYAS siguen cumpliendo su papel. Es divertido alcanzarlas y nos muestran puntos interesantes en el mapa.



LA AMALGAMA DE ATAQUES de la protagonista es brutal. Machetes, espadas, pistolas, cerbatanas, bombas de humo...



LOS COMBATES están llenos de opciones. Contraataques, cadenas de asesinatos,...



Dama

Aveline viene de una familia acomodada, así que dispone de este traje de dama, con el que no llama la atención entre los soldados, y que nos sirve para seducirles y sobornarles.

látigo sirve para balancearnos y agarrar a los enemigos acercándolos a nuestra posición. Lo mejor de los combates son los contraataques y la cadena de asesinatos, en la que se pausa la acción y podemos señalar en la pantalla táctil a varios objetivos para hacer un ataque múltiple.

LAS FUNCIONES DE VITA están aprovechadas. Podemos abrir cartas, usar los menús, robar, controlar una canoa o un carromato usando ambas táctiles; apuntamos con la cámara a una luz potente para revelar un mensaje oculto o usamos el giroscopio para resolver un puzle.

También hay un minijuego en el que podemos comprar barcos y provisiones (tabaco, café...) en distintos puertos para luego venderlos a un precio mayor en otros. Técnicamente es espectacular, con un mapeado gigantesco y animaciones fluidas, aunque los escenarios están algo vacíos y





NO HAY CAZA, pero a veces nos atacan animales salvajes. Los matamos con QTE´s.





■ LIBERATION TIENE POCO QUE ENVIDIAR A LAS ENTREGAS DE SOBREMESA ■





EL MINIJUEGO de exportación nos invita a hacernos con una flota (izq.) para enviarla a en busca de provisiones (dcha.) para luego vender.

Enamorada de la moda asesina

La principal novedad, aunque no la única, dentro de la saga es la inclusión de tres vestimentas que cambian las habilidades de Aveline. Para poder cambiar de traje tenemos que entrar en un vestuario. Tenemos uno en casa, aunque lo mejor es que vayamos rehabilitando las decenas de tiendas que hay repartidas por la ciudad de Nueva Orleans para no tener que dar paseos:



EL TRAJE DE DAMA nos permite seducir a los soldados y que nos sigan, con lo que no levantamos sospechas entre sus colegas.



EL ATUENDO DE ESCLAVA es perfecto para camuflarnos entre los "trabajadores" serrando, llevando cajas o barriendo.



LOS ROPAJES DE ASESINA son la mejor opción para los combates. Somos más fuertes y podemos llevar más armas.

hay ralentizaciones. Nueva Orleans no es Jerusalén, Roma ni Boston, y tampoco nos cruzamos con personajes como George Washington o Franklin. La ausencia de batallas navales es lógica por cuestiones técnicas, no tanto la caza. Por lo demás *ACIII: Liberation* es un gran juego, que exprime las posibilidades de Vita y ofrece un desarrollo muy divertido, un completo multijugador por wi-fi y una historia muy interesante y llena de sorpresas. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **Las novedades** en el arsenal, en especial el látigo, y los tres trajes de Aveline.

■ **Explota Vita a tope,** no solo gráficamente, sino por usar la cámara, la táctil,...

Lo peor

■ **La ambientación** es mucho más desconocida que en otras entregas.

■ **Fallos técnicos,** como ralentizaciones y algunos bugs, ya clásicos en la saga.

Alternativas

• **Gravity Rush** sigue siendo de nuestros favoritos, y también ofrece un mundo abierto repleto de misiones.
• **Uncharted: el abismo de oro** es una de las mejores aventuras que puedes jugar en la portátil.

■ **GRÁFICOS** Pese a algunos fallos comprensibles, el acabado es espectacular. **92**

■ **SONIDO** Los sonidos a veces tienen un pequeño retardo, pero el doblaje se sale. **85**

■ **DURACIÓN** El modo principal ronda las 8 horas y además cuenta con multijugador. **85**

■ **DIVERSIÓN** Los combates, los atuendos y la libertad no te darán tregua. **92**

PUNTUACIÓN FINAL 91

Valoración

Ubisoft apuesta a lo grande por PS Vita creando un juego que puede mirar sin complejos a sus hermanos mayores. Falla en la falta de carisma de la ambientación, sin personajes ni momentos históricos reconocibles.

16 ■ Shoot'em up ■ Microsoft ■ 1 a 16 jugadores
■ Castellano ■ 64,95 € ■ Lanzamiento: 6 de noviembre ■ Contenido: 

El regreso del Maestro de los disparos

HALO 4

El Jefe Maestro despierta del letargo criogénico para proteger a la humanidad del mal que acecha en el planeta Réquiem, donde forerunners y covenants conspiran para su total aniquilación.


1

■ **CUATRO AÑOS, SIETE MESES Y DIEZ DÍAS** han pasado desde que el Jefe Maestro entrara en estado de criogénesis, tras quedar varada su nave en el espacio, al final de *Halo 3*. Es el año 2557, y el principal cambio para él, al despertar, es saber que su mentor ya no es Bungie, sino 343 Industries, que ha cogido el testigo de esta estelar franquicia.

John-117 y Cortana, su inseparable IA, acaban en Réquiem, un planeta donde deben buscar el rastro de la Infinity, una nave humana que se ha estrellado. La vejez de Cortana, que la está llevando al descontrol, los obliga a buscar también la forma de regresar a la Tierra para "curarla", pero, por el camino, deberán enfrentarse al Didacta, un forerunner accidentalmente puesto en libertad y cuyo mayor anhelo es ver a la humanidad aniquilada. El argumento está muy bien narrado, con cinemáticas casi fotorrealistas y una relación entre Cortana y el Jefe que los vuelve a ambos más humanos que nunca.

➔ **HALO SIGUE SIENDO HALO.** La cesión de la licencia a 343 Industries no ha significado un cambio sustancial a nivel jugable. El control es el de siempre: el de un shooter rápido y dinámico, sin existencia siquiera de mirillas para algunas armas.

La campaña consta de ocho capítulos y dura unas nueve horas, con gran variedad de situaciones y cooperativo para cuatro usuarios. Como enemigos, nos topamos con los habituales covenants (grunts, elites, jackals, hunters), pero esta vez no hay floods, sino prometeos, que son unidades militares al servicio de los forerunners y tras las cuales descubrimos una interesante historia. Así, hay caballeros, wat-







LA TRILOGÍA DEL RECLAMADOR se inicia con *Halo 4* y continuará con dos entregas futuras.



LOS PROMETEOS, IAs controladas por los forerunners, hacen su debut como sparrings del Jefe y los Spartan IV.



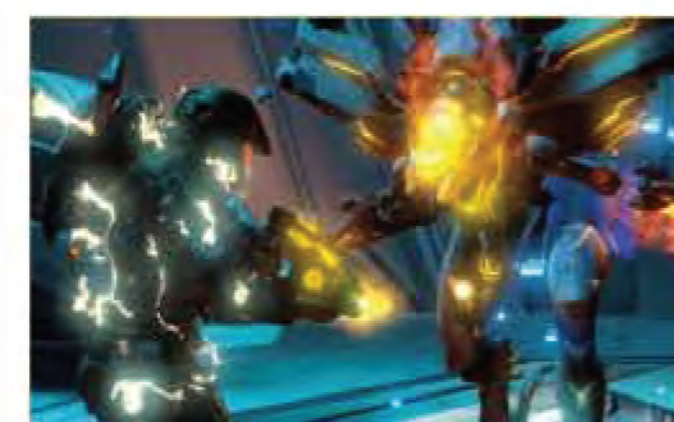
LOS ALIENÍGENAS DEL COVENANT, por su parte, vuelven dispuestos a recibir plomo. El Inquisidor no aparece.

Herramientas de salvación

El armamento es el más numeroso de la saga. Repiten casi todas las armas de las entregas previas, pero se añaden otras nuevas. A menudo, es obligatorio cambiar y recoger la primera que veamos en el campo de batalla, ya que la munición escasea y no siempre hay balas de nuestra preferida:



UNSC Y COVENANT. El plomo y el plasma son la munición más habitual de estas armas, dignas de humanos y alienígenas.

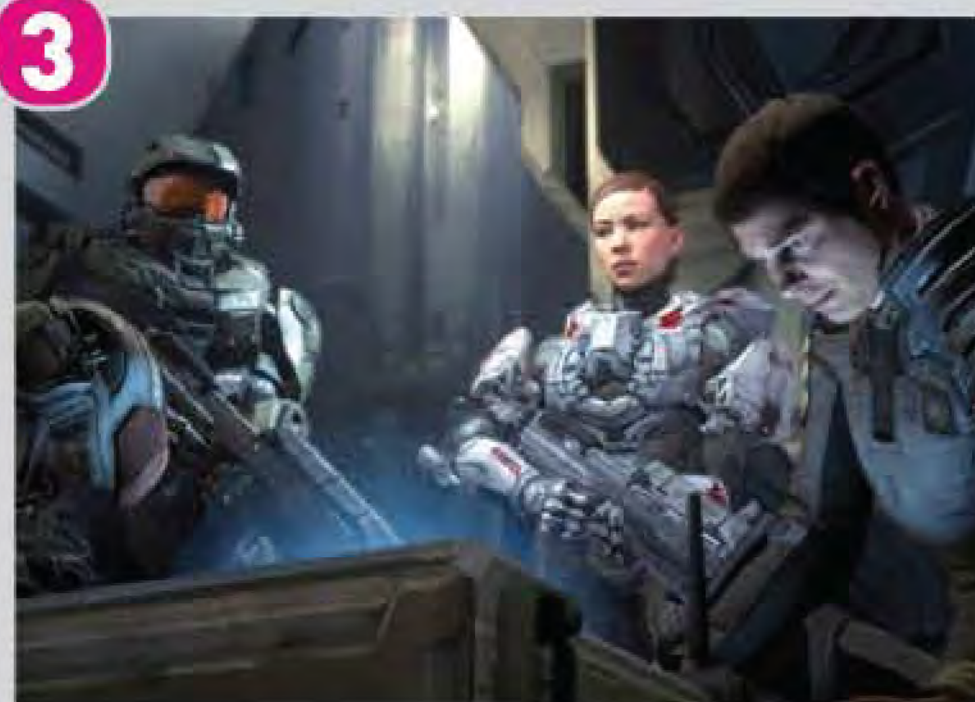


PROMETEAS. Las armas de estos enemigos son versiones de las de la UNSC, pero con munición de luz muy llamativa.

2



3



EL HÉROE RENACE

La campaña nos lleva a Réquiem, un planeta creado por forerunners para protegerse de los anillos de Halo:

1. EL JEFE MAESTRO es más humano que nunca. Sigue siendo un tipo duro, pero sabrá lo que es el miedo a la muerte.

2. CORTANA tiene ya ocho años, por lo que está empezando a enloquecer. Ese hecho influye en la historia.

3. LA UNSC apoya al Jefe durante buena parte de la aventura.

chers y crawlers, cada uno con sus propios movimientos. Como siempre, la inteligencia artificial es de armas tomar, con cuatro posibles niveles de dificultad.

→ EL ARSENAL DE HALO 4 ES PRIMOROSO, merced a una veintena de armas divididas en tres grupos: las de la UNSC, las del Covenant y las prometeas. Asimismo, hay casi una decena de vehículos, como el Warthog, el Mongoose, el Scorpion, el Ghost... La Mantis, un robot bípedo con una gran potencia de fuego, hace su debut, y resulta espectacular. Para dar un componente estratégico aún mayor a las refriegas, hay ocho habilidades de armadura, como el camuflaje, el escudo de luz o el 'jet pack', muchas de las cuales estaban presentes ya en *Halo Reach*.

En el apartado técnico, destacan los diseños del Jefe Maes-



Jefe Maestro

JOHN-117 vuelve a protagonizar un juego de la saga, cinco años después, tras su ausencia en *Halo 3: ODST* y *Halo Reach*.

Cooperación entre Spartans

Spartan Ops es un modo cooperativo con forma de serie de televisión. Desde el 6 de noviembre y de manera gratuita (hace falta tener Xbox Live Gold), se publicará un episodio cada semana, cada uno con cinco misiones. Habrá diez episodios, con 50 eventos:



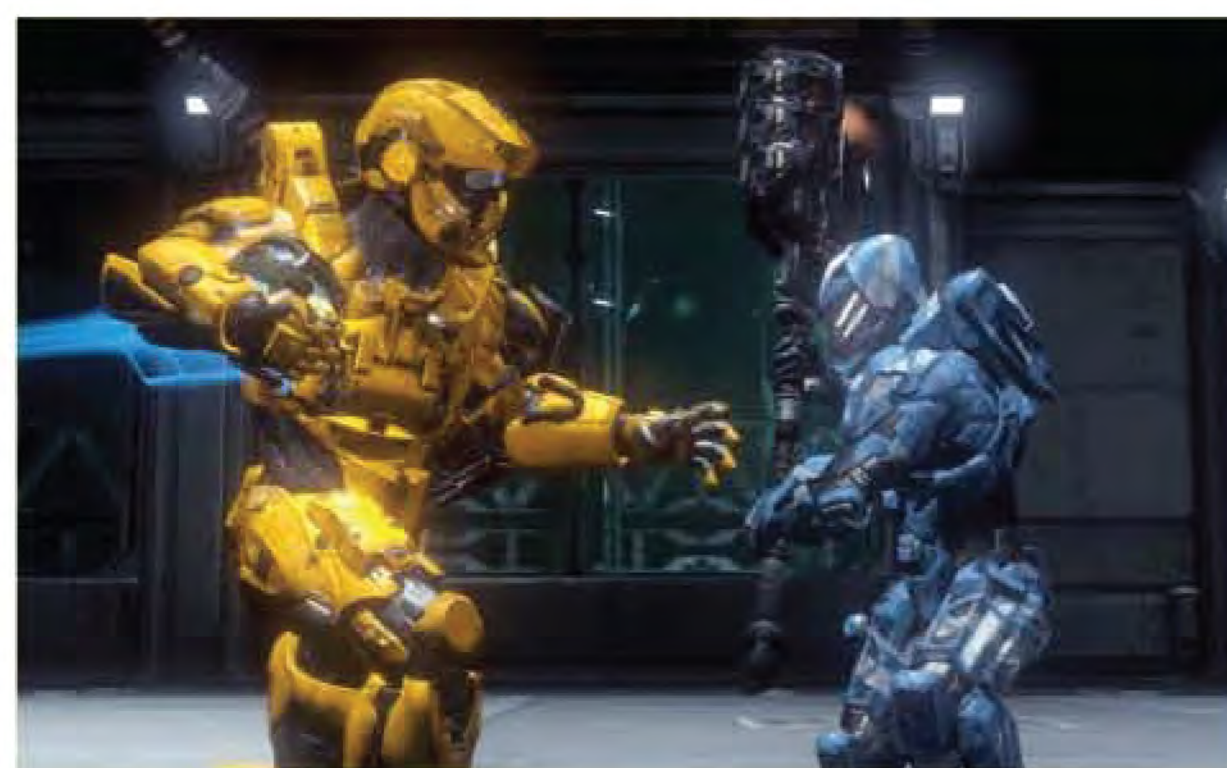
EL EQUIPO CARMESÍ protagoniza estas misiones especiales, que están ambientadas seis meses después del modo Campaña.



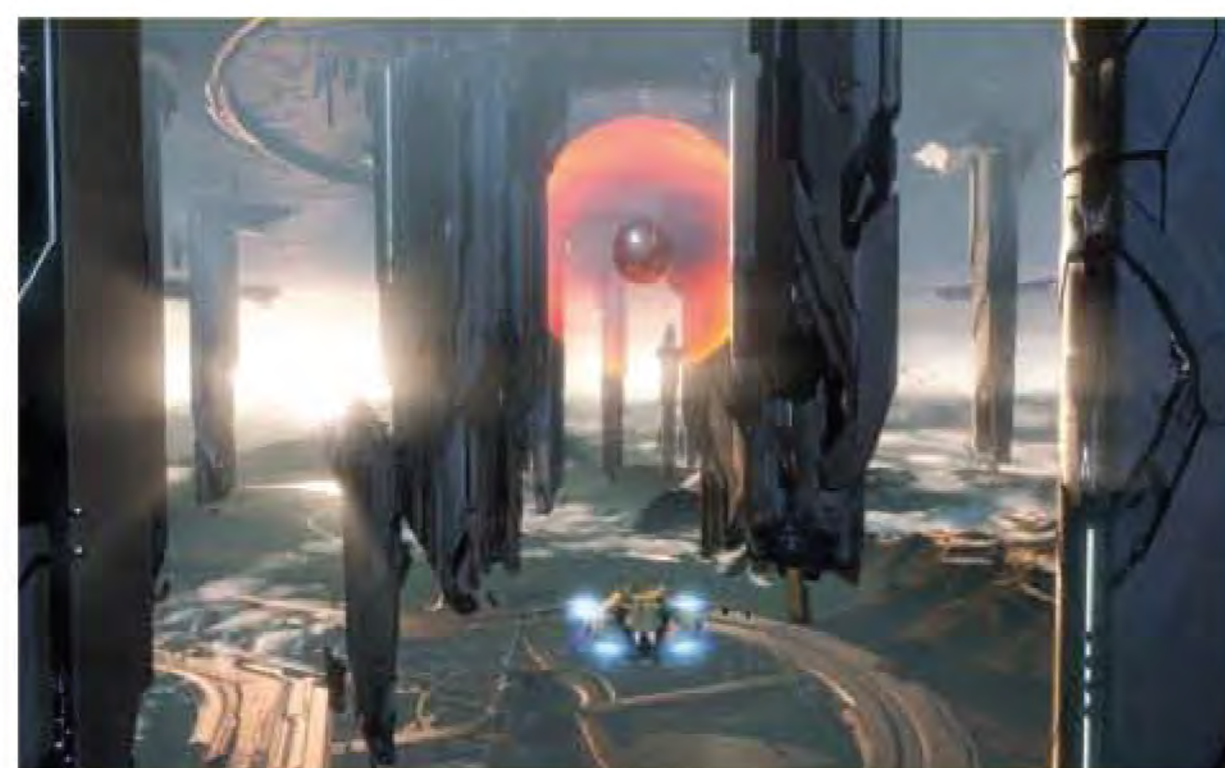
ALGUNOS PERSONAJES, como Thomas J. Lasky y Sarah Palmer, también salen en la campaña. Las escenas son de gran calidad.



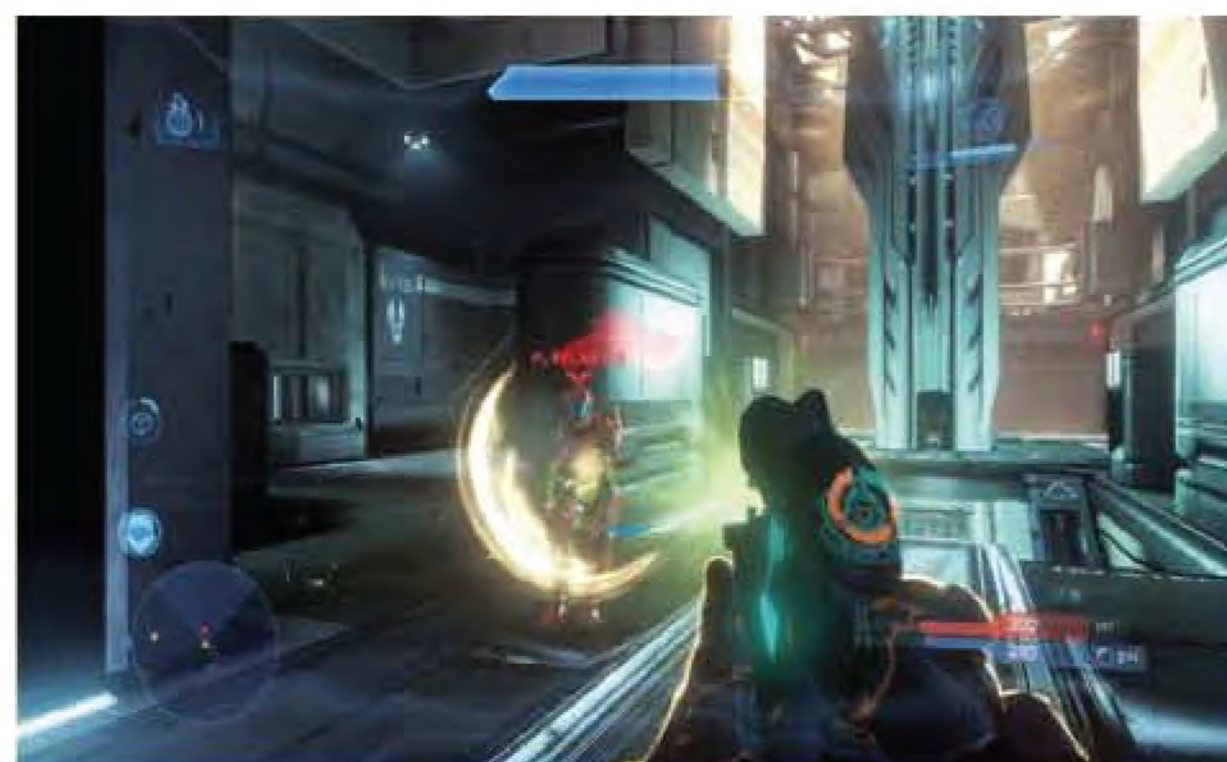
LAS PARTIDAS admiten hasta cuatro jugadores simultáneos. Cada misión tiene una duración de unos 15-20 minutos.



HAY 8 HABILIDADES: camuflaje, escudo, bot, campo de regeneración, visión prometea, holograma, jet pack...



PILOTAMOS NAVES en varios momentos de la campaña. Uno de ellos recuerda al mítico *Rogue Squadron 2*, de Gamecube.



HAY DESAFÍOS DIARIOS, SEMANALES Y MENSUALES que contribuyen a picarse por lograr determinados objetivos.



EL JUEGO viene en dos discos. El segundo es una simple instalación del multijugador, que solo hay que usar una vez.



EL ONLINE es el gran referente del juego. Hasta 16 jugadores pueden darse de tiros a la vez.



Spartans IV

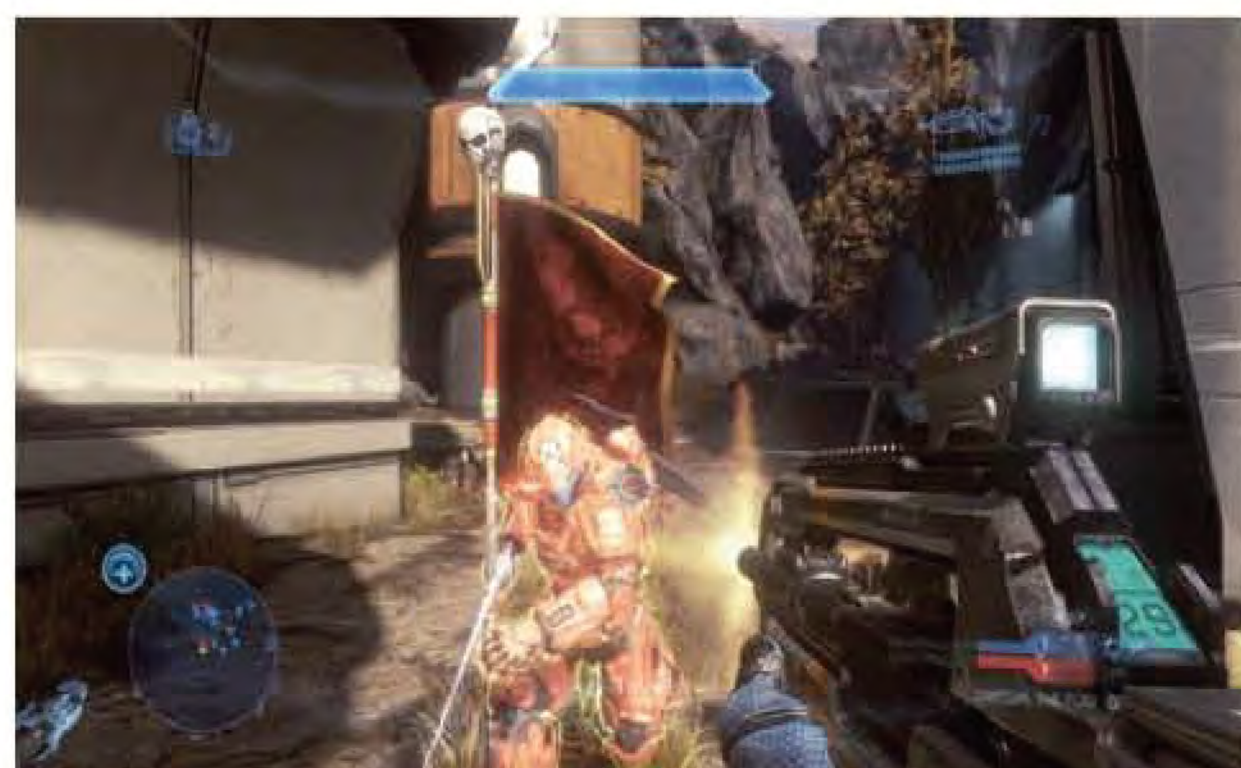
Son los soldados del modo multijugador. A base de ganar experiencia y desbloquear mejoras, toca labrarse un nombre en la nave Infinity de la UNSC.

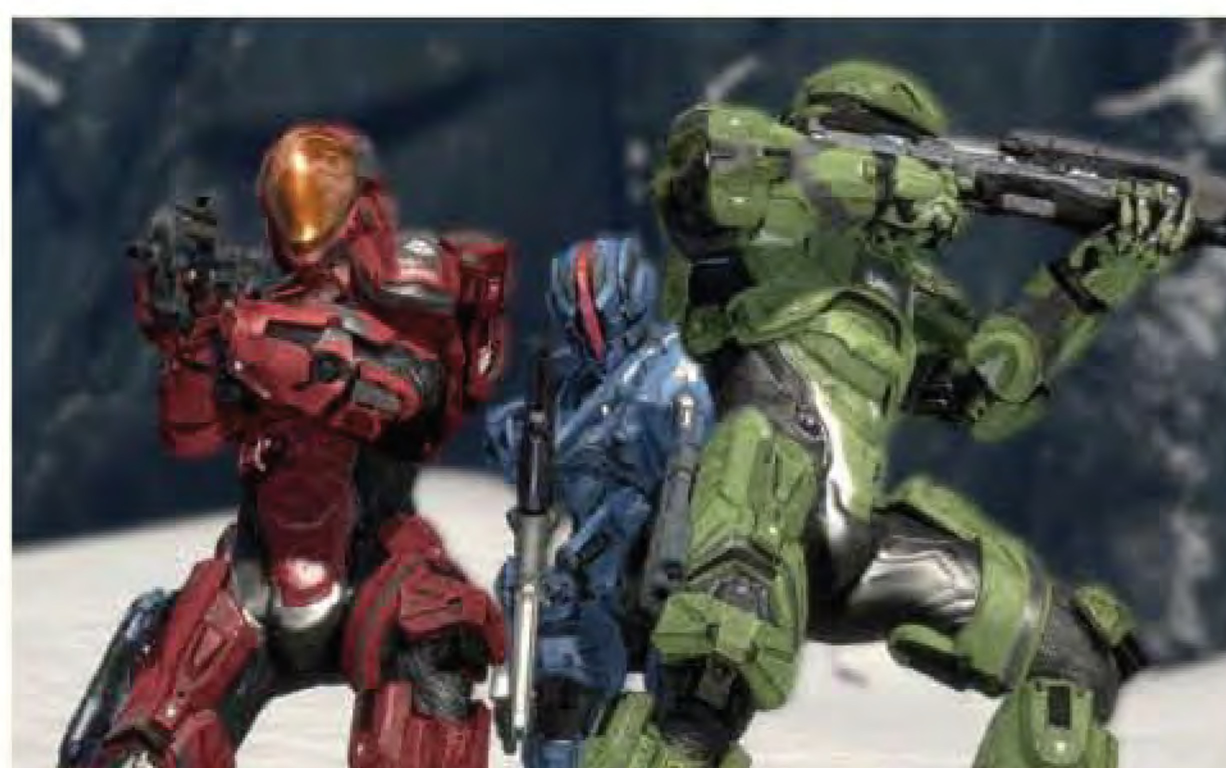
tro y de Cortana, así como los escenarios abiertos, que es donde mejor lucen los efectos que juegan con la luz solar y los elementos del entorno. Ahora bien, hay "popping" esporádicamente y los escenarios cerrados son un tanto continuistas: tendréis la sensación de que "esas estructuras y moles grisáceas" ya las habéis visto antes. Como contrapartida, la banda sonora orquestada pone los pelos como escarpias y las voces españolas de los dos personajes protagonistas son realmente espectaculares.

EL INABARCABLE MULTIJUGADOR es la gran fortaleza de *Halo 4*. Hay que crearse un Spartan IV y acumular puntos de experiencia para personalizar la armadura, obtener nuevas armas y poder elegir clase. Ese soldado se puede usar en todos los modos multijugador, para mejorarlo hasta lograr ascenderlo a general de la UNSC.

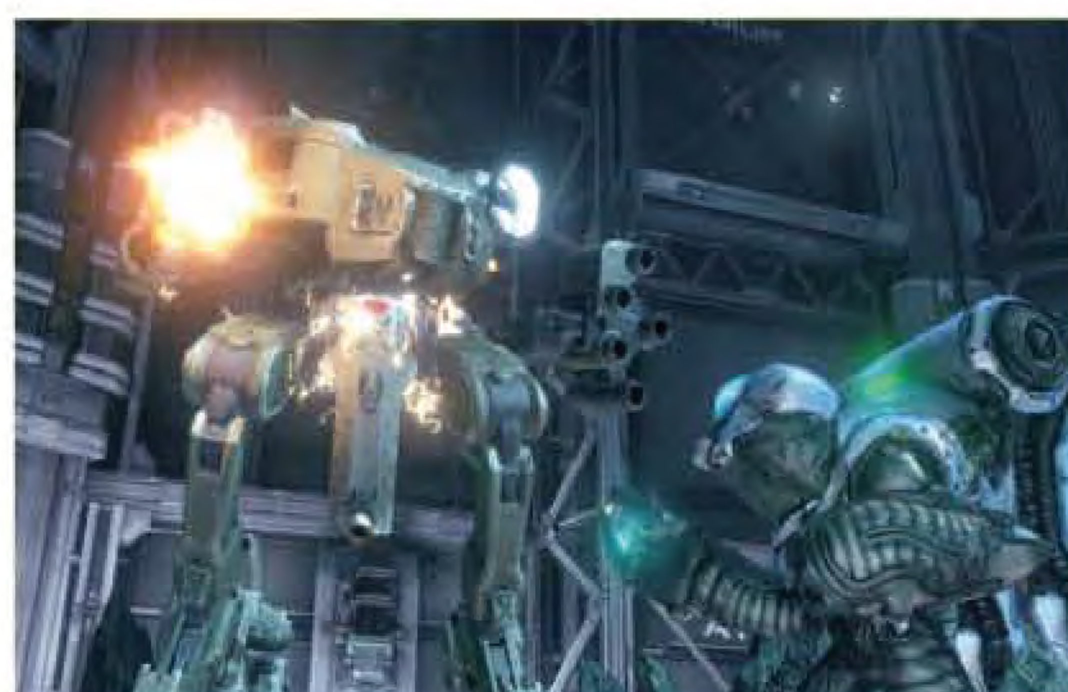


EN LOS ESCENARIOS ABIERTOS es donde el motor gráfico luce los mejores efectos.





■ 343 INDUSTRIES LE HA DADO AL JEFE MAESTRO UN ENÉRGICO DESPERTAR ■







LOS VEHÍCULOS tienen un gran protagonismo. La Mantis hace su debut, con su devastadora potencia de fuego, y hay tanques, quads, todoterrenos...

Rey del gatillo espartano

El multijugador competitivo, englobado bajo el nombre de Juegos de Guerra, es una garantía de infinitas horas de diversión:



HAY 9 MODOS: Asesino, Bola loca, Bola rápida, Dominio, Rey de la colina, Extracción, Captura bandera, Infestación y Regicidio.



INFESTACIÓN es uno de los modos más originales, ya que no sólo compiten los típicos Spartan, sino también los flood.



HAY 13 MAPAS, de diversos tamaños y ambientaciones, lo que proporciona una variedad impresionante a las partidas.



FORGE es una variante que permite crear partidas propias, distribuyendo armas, habilidades y objetos a nuestro antojo.

La gran novedad es Spartan Ops, un modo cooperativo con forma de serie televisiva, que se actualizará cada semana con un nuevo episodio y que complementará los hechos de la campaña, ambientada seis meses después de ésta. Juegos de Guerra, la vertiente competitiva del multijugador, sigue la estela de entregas anteriores, con una decena de modos donde demostrar al mundo entero quién es el mejor percutiendo el gatillo. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **El online** es gigantesco, y la inclusión del cooperativo de Spartan Ops, un acierto.

■ **Hay armas** y habilidades especiales a mansalva, lo que da infinidad de posibilidades.

Lo peor

■ **Los gráficos** no resultan demasiado rompedores. Se han quedado algo estancados.

■ **Es necesario Xbox Live Gold** para jugar a Spartan Ops, incluso a solas.

Alternativas

- **Gears of War 3** es el otro buque insignia del multijugador cooperativo y competitivo.
- **Borderlands 2** es referente en cuanto a disparos cooperativos.
- **Call of Duty M. Warfare 3** es buena opción.

■ **GRÁFICOS** Los efectos de luz son geniales, aunque el acabado no es rompedor.	90
■ **SONIDO** El genial doblaje y la música épica son como estar dentro de una película.	96
■ **DURACIÓN** La campaña, el cooperativo y los modos competitivos dan para mucho.	96
■ **DIVERSIÓN** El control es excelente, y apuesta a lo grande por armas y habilidades.	94
PUNTUACIÓN FINAL	**94**

Valoración

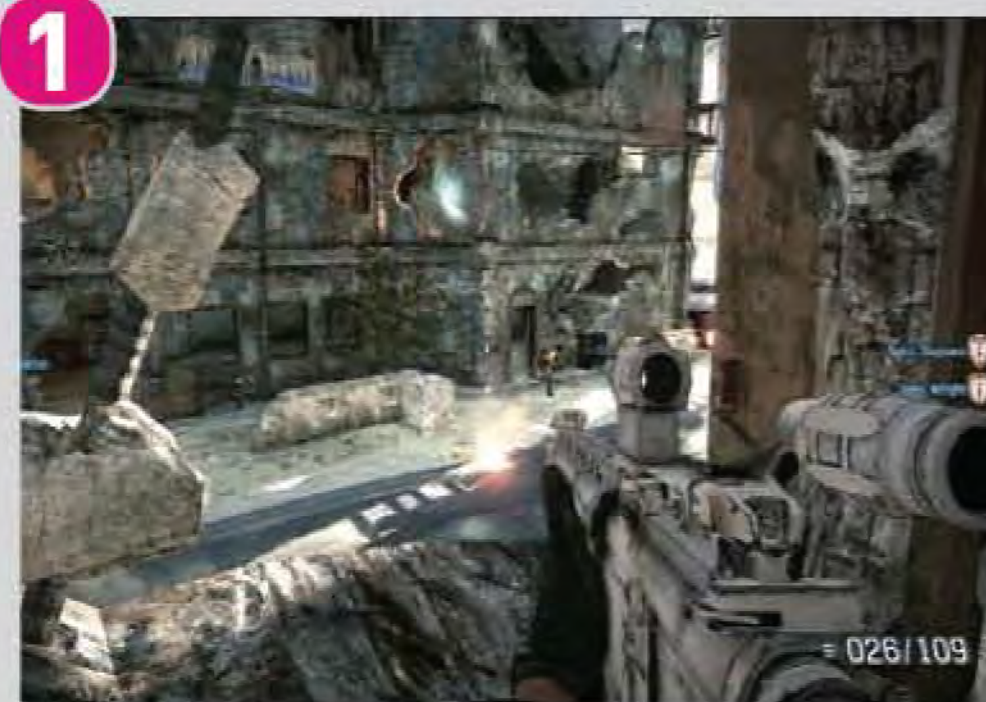
El Jefe Maestro vuelve a casa por la puerta grande. Bungie había dejado el listón alto, pero 343 Industries ha sido capaz de imitarlo y añadirle su propio sello para firmar un shooter tan épico como repleto de opciones online.

16 ■ Shoot´em up ■ Electronic Arts ■ 1 a 20 jugadores
■ Castellano ■ 69,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ Contenido:

El mundo es un campo de batalla

MEDAL OF HONOR WARFIGHTER

Después de servir en Oriente Medio, los operadores Tier I se despliegan por todo el mundo para demostrar que son el arma más poderosa en la lucha contra el terrorismo.



■ **UNA LARGA ESTIRPE DE SOLDADOS** contempla la última entrega de *Medal of Honor*. Después de dar el paso a la guerra moderna, con el irregular juego de hace dos años, este "shooter" arriesga el todo por el todo con un cambio de planteamiento (varias localizaciones en lugar de una sola misión), de motor gráfico y de estilo multijugador. La misión se ha cumplido, pero a costa de algunas bajas.

Lo primero que llama la atención durante la campaña es la variedad de situaciones a las que nos enfrentamos en sus 13 capítulos (unas 5 horas de juego). Hay asaltos desde la playa, control de drones, una trepidante huida en Zodiac hasta llegar a un helicóptero Chinook... todas estas situaciones ya aparecieron el año pasado en *Modern Warfare 3*, pero en este caso se benefician de una ambientación más real, narrada mediante flashbacks, con una historia muy coherente y con un enfoque emocional.

➔**LA MECÁNICA DE JUEGO NO HA EVOLUCIONADO** demasiado. *Warfighter* incorpora un sistema de coberturas poco práctico, la posibilidad de escoger de qué modo queremos entrar y limpiar estancias, y una buena recreación de la caída de los proyectiles en larga distancias. Por lo demás, los disparos de ritmo frenético se alternan con emocionantes secuencias de conducción y zonas "sobre raíles" en que actuamos como artilleros.

Sin duda, lo mejor de todo es el uso del motor gráfico Frostbite 2.0 (el mismo que en *Battlefield 3*) que permite la destrucción de partes del escenario, así como generar efectos climáticos y de iluminación que alteran las condiciones de la batalla. En este







EL MODO PRINCIPAL es corto, pero nos brinda momentos espectaculares.



LA ATENCIÓN POR EL DETALLE se nota en el equipamiento de los personajes, hasta guantes y gafas de sol son reales.



EL DRON DE BATALLA no es el único elemento que parece "inspirado" en la última entrega de *Modern Warfare*.

Una entrada a lo grande

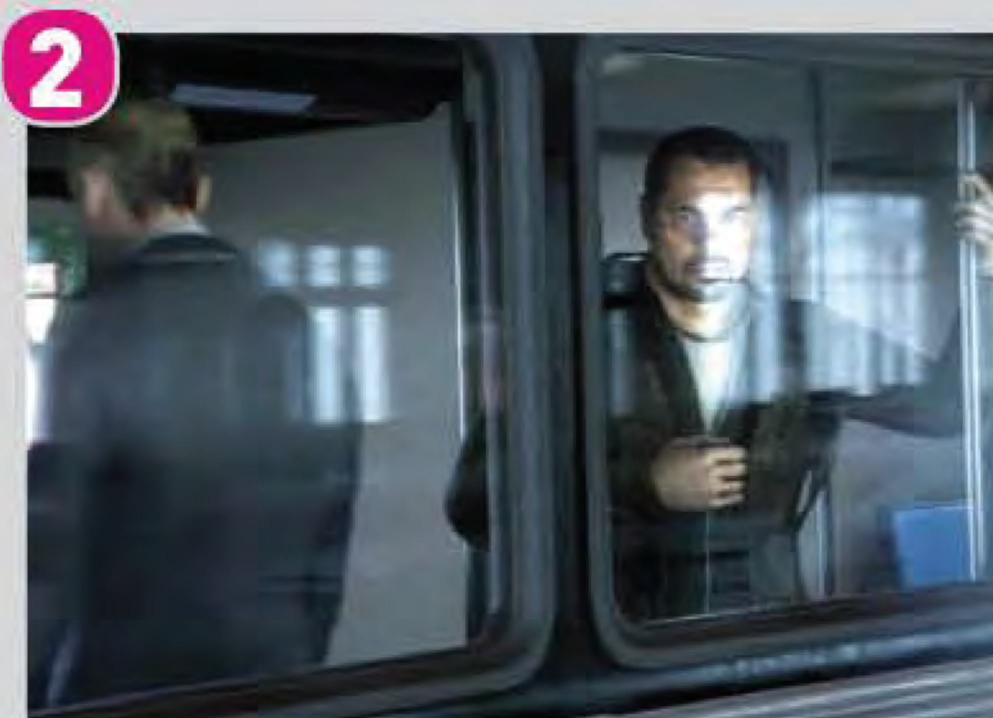
Una de las técnicas básicas del CQB (combate a distancia corta) es abrir una puerta, lanzar una granada y eliminar a los enemigos que haya en la habitación. En *Medal of Honor Warfighter* tenemos muchas posibilidades para ejecutar esta operación tan sencilla, pero antes hay que desbloquearlas:



MEDIANTE UN MENÚ escogemos las formas de "entrar y despejar" como el tomahawk, la palanca o la patada en la puerta.



PARA CONSEGUIR NUEVAS TÉCNICAS de entrada tenemos que eliminar a los guardias con disparos en la cabeza.





HECHOS REALES

La mayoría de los niveles del modo historia están basados en operaciones reales y recientes:

1. SOMALIA es escenario de un desembarco en un pueblo de piratas.

2. MADRID solo aparece en una secuencia de vídeo, que refleja los atentados del 11-M.

3. SARAJEVO es terreno de los francotiradores.



punto, hay que resaltar las diferencias entre versiones; mientras el juego de PC se muestra impecable, las consolas sufren al adoptar este motor, y presentan algunos fallos. No os preocupéis, porque la ambientación, de cualquier modo, es convincente.

➔ LAS BATALLAS ONLINE SON LA RAZÓN DE SER de este "shooter" bélico. En el juego anterior, los encargados de este desarrollo fueron los suecos de DICE (creadores de *Battlefield*), pero esta vez el equipo ha optado por un acercamiento más conservador, con escenarios pequeños basados en los mismos niveles de la campaña.

La selección de tropas comprende a 12 fuerzas especiales de distintos países, entre los que podemos seleccionar hasta 6 clases, cada una con habilidades propias y un par de armas exclu-

Preacher

LA CAMPAÑA está narrada a través de los ojos de varios soldados, entre ellos, Preacher, a punto de morir en un atentado con explosivos en el tren, en Madrid.

Preparados para todo

Ya se sabe que un operador de las fuerzas especiales no solo está preparado para disparar. Aquí destacamos alguna de las misiones adicionales que nos tocará cumplir a lo largo del juego. La variedad de mecánicas es constante en el modo campaña.



HACEMOS DE ARTILLEROS en un helicóptero UH-64, en una lancha o en ametralladoras de posición sobre jeeps.



PILOTAMOS UNA ZODIAC artillada entre los restos de una ciudad filipina, en una zona azotada por un huracán.



TAMBIÉN CONDUCIMOS en dos niveles muy espectaculares. La persecución por las calles de Dubai es muy intensa.



MUCHAS ARMAS cuentan con dos ópticas (para ajustarse mejor a la distancia) y modos de disparo alternativos.



EL LADO EMOCIONAL DE LA HISTORIA está bien reflejado. Como sabéis, aparecen los atentados de Madrid del 11-M.



EL MOTOR GRÁFICO Frostbite 2.0 permite algunos efectos muy espectaculares, aunque también tiene fallos.



LA INFILTRACIÓN es un pequeño componente en algunos niveles. Para eso están las armas con silenciador.



LA ACTUACIÓN de los soldados es la que cabría esperar de los auténticos operadores Tier 1.



Navy SEAL

En el modo multijugador podemos escoger a nuestro soldado entre 12 tropas de élite de todo el mundo. Desde SAS o Navy SEALS a Spetsnaz rusos. Hay seis clases disponibles.

sivas. Lo mejor es que estas armas se pueden configurar hasta el más mínimo detalle (la óptica, la bocacha, montura del cañón, camuflaje...) para que se ajusten mejor a nuestro estilo de juego.

EN GENERAL, LOS MODOS DE JUEGO se apoyan sobre viejos conocidos, como Batalla por equipos, Dominación por sectores o Demolición. Sólo destaca la inclusión de Home Run, en que no reaparecemos una vez que nos han eliminado, y las partidas se suceden a gran velocidad. En todos estos modos podemos aprovechar el sistema de binomios: un compañero al que vemos en todo momento señalado en el mapa, y junto al que podemos reaparecer cuando somos eliminados, lo que recompensa el juego en equipo.

Para rematar el multijugador, *Warfighter* cuenta con un sistema de rangos y condecoraciones, que le dan más profundidad, y

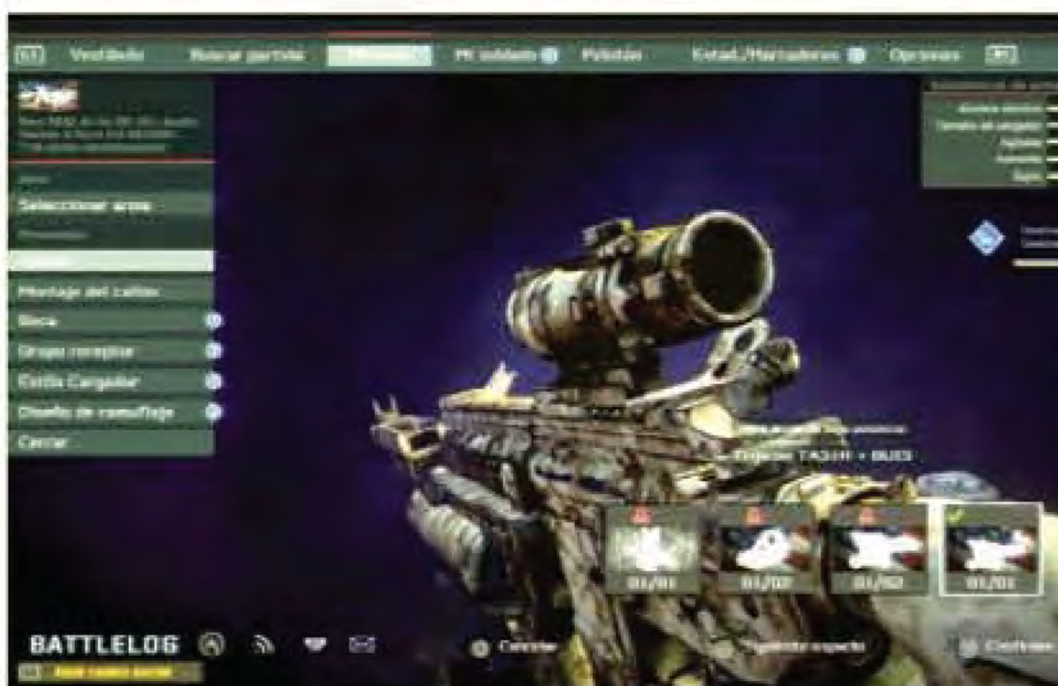


EL RITMO DE LA CAMPAÑA (y también la dificultad) aumenta a medida que avanzamos.





■ EN EL MULTIJUGADOR FORMAMOS EQUIPO CON UN AMIGO, EN BINOMIO ■





LAS ARMAS se pueden personalizar hasta el mínimo detalle. Las piezas adicionales se desbloquean con puntos de experiencia.

Multijugador a sus órdenes

Mientras que el anterior *Medal of Honor* apostaba por escenarios abiertos que evolucionaban al conseguir objetivos, en esta ocasión los mapas son más pequeños, el estilo de juego es más conservador y los modos tampoco arriesgan. El elemento diferenciador está en la posibilidad de asociarnos con otro jugador, en binomio, cuya silueta vemos destacada en todo momento:



SELECCIONAMOS SOLDADO entre 12 equipos de operaciones especiales. Armas y habilidades dependen de seis clases.



LOS MODOS DE JUEGO no son muy innovadores. Lo más importante es colaborar con nuestro compañero de escuadra.



LAS RECOMPENSAS recuperan un sistema clásico de rangos y experiencia para desbloquear nuevo equipamiento.

también es compatible con la red Battlelog. Como novedad, en esta plataforma podemos apuntarnos al grupo de España, y competir contra jugadores de otros países, aunque no aparezcan tropas españolas en el propio juego.

En definitiva, *Medal of Honor* se aúpa sobre las virtudes de los otros grandes "shooter" (*Call of Duty* y *Battlefield*) y nos brinda una experiencia sólida y entretenida, pero que no sorprende en ningún momento. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **La ambientación** de la campaña en distintas operaciones reales.

■ **Las clases** y la personalización en el modo multijugador son brutales.

Lo peor

■ **La campaña es muy corta,** y el multijugador no es tan profundo como otros.

■ **Los fallos gráficos** debidos a un motor demasiado potente para las consolas.

Alternativas

• **Battlefield 3** tiene una campaña más sosa, pero el multijugador es más potente.
• **Modern Warfare,** es, por el momento, la referencia en shooter bélicos, en campaña y modo online.

■ **GRÁFICOS** Escenarios destructibles y buenos efectos, con fallos en las texturas. **86**

■ **SONIDO** Doblaje correcto, efectos geniales. La bso tiene temas de Linkin Park.. **87**

■ **DURACIÓN** Unas 5 horas de campaña, rematada por un multijugador muy potente. **84**

■ **DIVERSIÓN** Es realista, pero no sorprende en ningún momento. **85**

PUNTUACIÓN FINAL 85

Valoración

La saga se mantiene en el notable. Los tiroteos son realistas, y el multijugador es muy entretenido, pero casi todas las situaciones habían aparecido en juegos anteriores, y técnicamente (especialmente en consola) tiene algunos fallos.

Por Daniel Acal



3 ■ Deportivo ■ EA Sports ■ 1 ó 2 jugadores ■ Castellano ■ 49,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:







EL FÚTBOL SE HACE TÁCTIL

Además de poder jugarlo en cualquier parte, el valor añadido de este *FIFA* lo encontramos en el buen uso que hace de las funciones táctiles de la consola:

1. TOCA LA PANTALLA y tu jugador dirigirá el balón justo al lugar que tú le has indicado. Ideal para balones al pie y pases al hueco medidos. ¡Se acabaron las excusas! Podrás poner el balón exactamente donde tú quieras.

2. EL PANEL TÁCTIL TRASERO de la consola se usa, entre otras cosas, para tirar y determinar la dirección de un disparo a puerta. Mucho ojo porque es fácil "tirar sin querer" simplemente al sujetar la consola apoyando los dedos detrás. Afortunadamente, hay un indicador en pantalla para evitar esto.

3. PODRÁS DARLE EFECTOS al balón en los lanzamientos de falta directa o córners usando también la pantalla táctil. Sobra decir que puedes desactivar todas las opciones táctiles y jugar de forma tradicional sin tocar las pantallas.



FIFA 13 ES SIMILAR al primer *FIFA* de Vita, tanto técnicamente como en opciones y a la hora de jugar.





SUS MODOS DE JUEGO estrella son el modo Carrera, partidos Online, Conviértete en Profesional y las Hazañas (retos en los partidos). Echamos en falta el Ultimate Team.

Fútbol "de toque" conservador

FIFA 13

Nueve meses después del estreno de FIFA en PS Vita, EA Sports lanza la correspondiente versión de FIFA 13. ¿Se lo han currado o es solo una actualización? Tocad la pantalla y lo descubriréis.

■ **EA SPORTS LANZÓ *FIFA SOCCER* EN PS VITA** el pasado mes de enero y solo nueve meses después nos trae *FIFA 13*. Con tan breve lapso de tiempo entre ambos, lo normal es que los juegos sean muy similares, tanto en opciones como técnicamente. Y por desgracia, así es. Es verdad que aprovecha bien las funciones táctiles de la consola (pulsar en la pantalla para centrar, usar el panel trasero para colocar un tiro...), pero si las desactivamos nos encontramos con un juego de fútbol más cercano a *FIFA 11* que a *FIFA 13*. No es que sus partidos sean malos, pero no están las mejoras que han hecho grandes a los últimos *FIFA*, como la defensa táctica o los "cuerpeos".

→ESO SÍ, INCLUYE LAS LICENCIAS DE FIFA 13 y sus modos de juego no están mal (Carrera, Conviértete en Profesional, Hazañas...) aunque echamos en falta el Ultimate Team. Y en cuanto al apartado técnico, es más que notable y han implementado algunas animaciones nuevas, aunque tampoco supone un salto.

En fin, que *FIFA 13* en PS Vita nos ha decepcionado un poco, ya que esperábamos un avance serio con respecto al primero y no lo hemos visto. Es un juego de fútbol más que notable, aunque si tienes el primero, no merece la pena. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	81
■ SONIDO	92
■ DURACIÓN	90
■ DIVERSIÓN	85

Valoración Un juego de fútbol más que notable, aunque tan parecido al *FIFA* anterior de PS Vita que si lo tienes no tenemos muy claro si merece la pena.

PUNTUACIÓN FINAL 84

16 ■ Velocidad ■ Playground Games ■ 1 a 8 jugadores
■ Castellano ■ 64,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ Contenido:

Empieza el festival de la conducción

FORZA HORIZON

Playground Games toma el testigo de la saga llevándola a un mundo abierto "festivalero", con un toque más arcade en su conducción pero sin perder la calidad por el recorrido.



1

■ **LA SAGA FORZA HA SIDO UN REFERENTE,** desde su aparición en 2005 para la primera Xbox, en el mundo de la conducción videojueguil. Microsoft nos sorprendió a todos anunciando este spin-off, tan arriesgado como apetecible. El eje del juego es el festival Horizon, un evento ficticio (aunque nos encantaría que existiese), celebrado en Colorado. En el centro del gigantesco mapa tenemos la sede del propio festival, en donde podemos comprar, mejorar y pintar nuestros coches, por ejemplo.

Lo primero que llama la atención en esta entrega es que se desarrolla en un mundo abierto. Una vez que conseguimos una plaza en el festival y nos dan nuestra primera pulsera (igual que las de los festivales musicales), disponemos de total libertad para recorrer kilómetros y kilómetros de carreteras y para quemar las gomas de nuestros bólidos. Pero hay mucho más que hacer en esta fiesta de la conducción y la música.

➔ YA NO HAY CIRCUITOS REALES, aunque hay decenas de trazados en *Horizon*. Se corren en las mismas carreteras por las que exploramos, pero con vallas que acotan las pistas para evitar que tomemos atajos. Obviamente, no tienen el mismo carisma de los trazados reales, pero cuentan igualmente con todo tipo de curvas, horquillas, chicanes, etc. que nos obligan a sacar el máximo partido de nuestra conducción.

También hay carreras callejeras de un punto a otro del mapa, en las que adelantamos rivales al tiempo que esquivamos el tráfico real, y eventos de exhibición, en los que correr con contrincantes tan inverosímiles como un









EN EL FESTIVAL HORIZON todo es posible: música, chicas, cochazos y biplanos? ¡Sí!



LAS CARRERAS NOCTURNAS son una de las novedades de esta entrega. Todo un acierto que aporta mucha variedad.



NO TODO SON SUPERCOCHES, también hay algunos supercoches viejunos, como el Mercedes Gullwing. ¡Mola!

El garaje del simpático Dak

Un buen mecánico debe conocer cada bujía, pistón o tubo de escape que exista, aunque todos sabemos que lo principal es que sea simpático y sonriente para que al darte la factura no puedas montarle el pollo. En *Horizon* pasa igual, aunque Dak puede llegar a mejorar tu coche gratis. Vivan los videojuegos:



DAK MEJORARÁ TU COCHE por unos miles de créditos mesa, o gratis si destruyes sus 100 carteles publicitarios en *Horizon*.



LA CANTIDAD DE MEJORAS, mecánicas y visuales es brutal, aunque ya no podemos escoger la presión de los neumáticos.

2



3



LA VIDA DEL FESTIVALERO

Las experiencias de un festivalero pasan por hacer colas interminables, ver todo desde muy muy lejos, que su grupo favorito se caiga del cartel... En *Horizon* todo es mejor:

1. EL AMBIENTE es espectacular, con escenarios, fuegos artificiales, rayos láser y demás trucos para engatusar nuestros sentidos.

2. LAS CARRERAS de todo tipo (callejeras, ilegales, de exhibición, en circuitos) son la auténtica salsa. Para acceder a ellas necesitamos conseguir nuevas pulseras. Igualito que en un festival de música.

3. UN MUNDO ABIERTO para explorar a nuestro aire es la mayor novedad. Hay montones de tareas secundarias, como los radares de velocidad, los carteles o los coches abandonados que reparar.

avión o un globo aerostático, por ejemplo. Los radares y zonas de velocidad nos invitan a cruzarlos a toda caña para establecer el récord de kilómetros por hora. También hay 100 carteles repartidos por los escenarios que, al destruirlos, nos otorgan descuentos en el taller mecánico. Los 9 coches abandonados escondidos en graneros de todo el mapa y las carreras 1 contra 1, en las que ganamos el coche de nuestro rival ponen la guinda. Lo mejor es que todas estas posibilidades parecen surgir de manera natural, sin aburrir y sin darnos respiro.

➔ EL SISTEMA DE COMBOS

es una de las novedades más adictivas. Nos premian por realizar todo tipo de acciones, como adelantar, pasar peligrosamente cerca de otros coches o derrapar, por ejem-

Porsche

ESTE CTR YELLOWBIRD, basado en el 911, va de 0 a 100 en menos de 4 segundos gracias a sus más de 400 caballos de potencia. Eso sí, su tracción trasera puedes jugártela.



Entre carrera y carrera...

Aunque la base de la experiencia en *Forza Horizon* son las carreras, hay mucho que hacer en Colorado además de ridiculizar a nuestros rivales. Tenemos más de 400 kilómetros de carreteras para explorar, llenas de eventos:



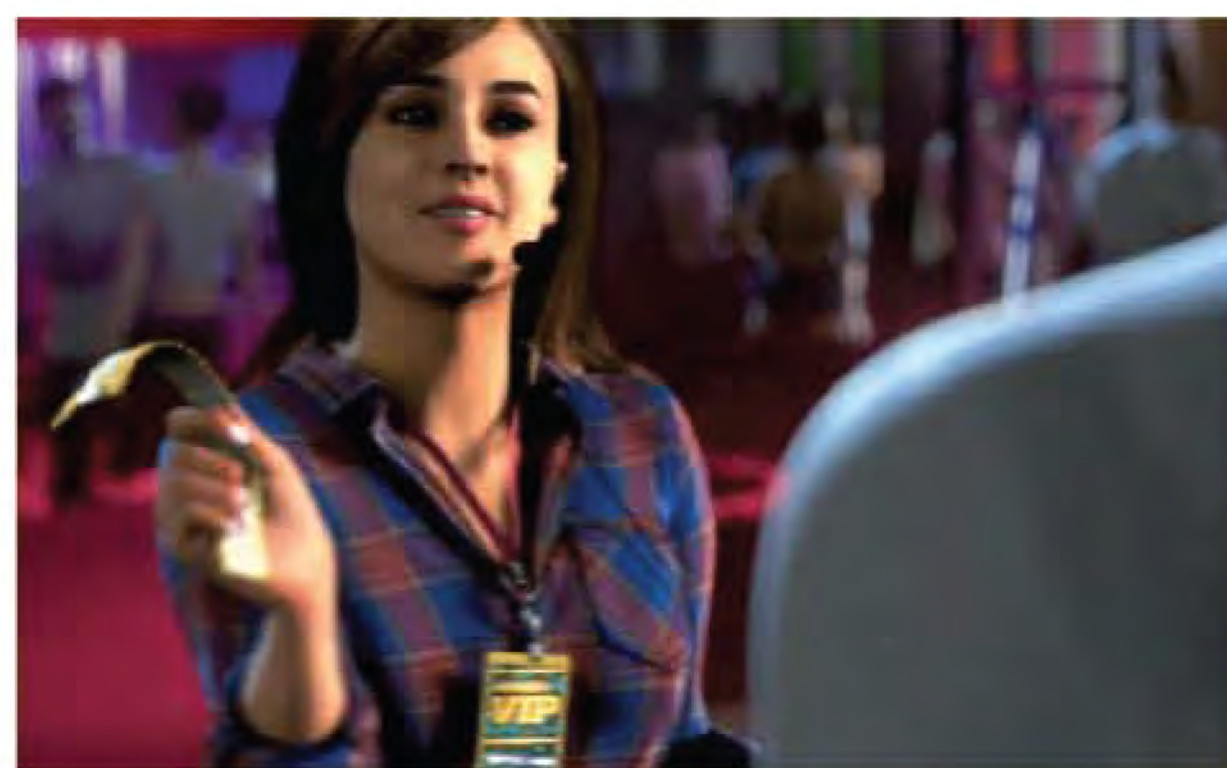
LOS RADARES miden la velocidad a la que pasamos por ellos y la comparan con nuestros amigos. ¡Menudo pique!



LOS 100 CARTELES DEL GARAJE de Dak están repartidos por todo el mapeado. La mayoría están más escondidos que éste.



LOS EVENTOS DE PATROCINIO nos invitan a conducir coches sin hacerles un rasguño para luego sacarles una foto, por ejemplo.



CONSEGUIR PULSERAS desbloquea nuevos eventos. Las clases son las de otros Forza: D,C,B,A,S, R1, R2 y R3.



LAS CARRERAS SOBRE TIERRA son espectaculares. La superficie es más resbaladiza, sobre todo sin tracción 4x4.



EL CICLO DÍA/NOCHE luce de maravilla. Las efectos de luz en las puestas de sol y amaneceres nos tienen embobados.



LA VERDAD ES QUE LOS PERSONAJES secundarios están muy estereotipados, pero, afortunadamente no salen mucho.



PODEMOS COMPLETAR las decenas de eventos en el orden que prefiramos.

Noble M600

Esta mala bestia de 650 caballos alcanza los 362 km/h. Hecho a mano por un puñado de granjeros en un cobertizo inglés, como diría Jeremy Clarkson.



plo, encadenando combos realmente brutales. La conducción ha cambiado un poco, ya que es más fácil hacer giros de 90 grados, al tratarse de un mundo abierto, con decenas de cruces y caminos secundarios disponibles. La experiencia es totalmente configurable,con ayudas de dirección, frenado, tracción o el rebobinado, por ejemplo.

EL ESCENARIO DE JUEGO, COLORADO, es de una belleza brutal, con desiertos, lagos, montañas, ciudades, campo... Los efectos de iluminación, con ciclo día/noche por primera vez en la saga, son espectaculares, así como la recreación de los más de 120 coches disponibles desde el inicio (con marcas como Ferrari, Maserati, Aston Martin, BMW...) Podemos tunear los "carros" con decenas de opciones mecánicas y visuales, para luego hacerle una foto y compartirla online con nuestros colegas.

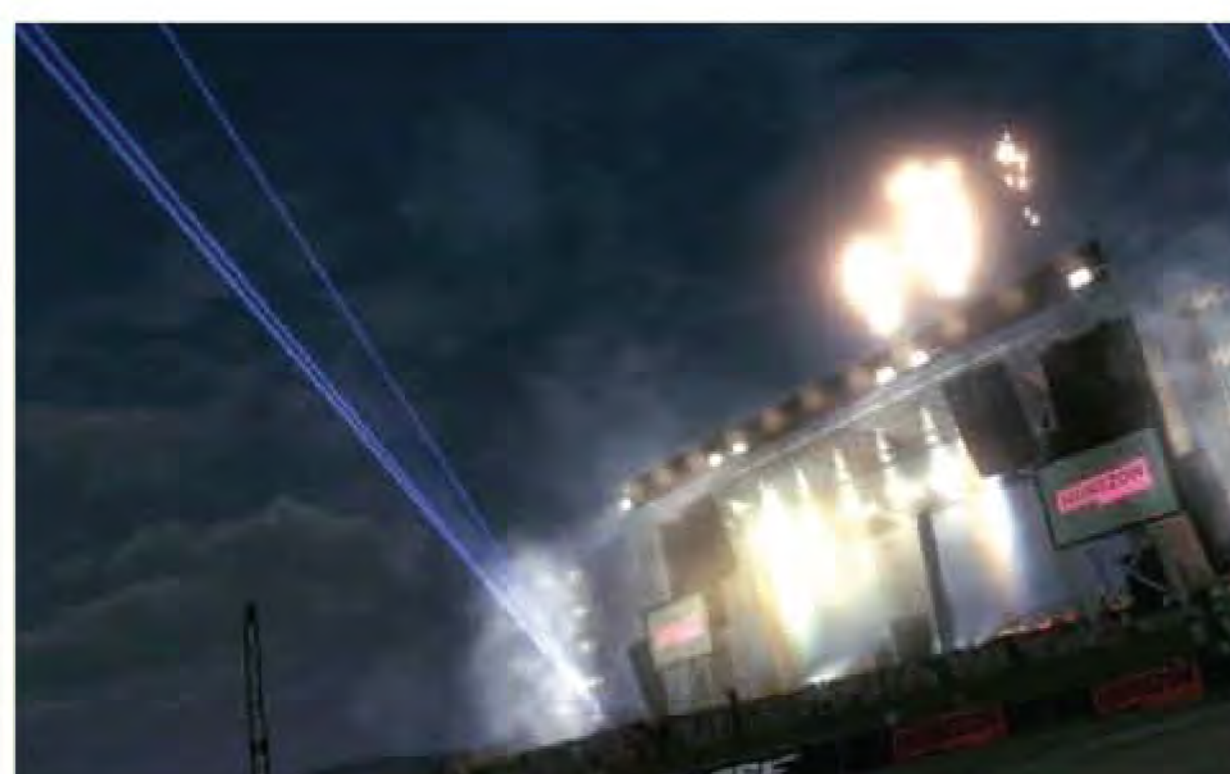
Además de un excepcional doblaje al castellano, *Horizon* hace gala de una banda sonora es-





DERRAPAR ES MÁS FÁCIL que en anteriores Forza, lo que le da un toque más arcade.





30 HORAS DE DESAFÍOS Y DECENAS MÁS CONDUCIENDO POR PURO PLACER





PODEMOS CONFIGURAR nuestro coche con todo tipo de pegatinas (izquierda) y hacerle fotos para chulearnos en la comunidad Horizon.

Colorado es más con amigos

Acabar con todos los eventos y secretos del modo individual nos puede llevar más de 30 horas, y el multijugador es aún más extenso. Podemos configurar las partidas a nuestro antojo: si se puede escoger coche, si valen coches tuneados, las ayudas que estarán activadas, etc... Lo malo es que no hay nada a pantalla partida, así que olvidaros de quedadas en casa:



AL ACABAR UNA CARRERA podemos intentar superar alguno de los récords mundiales establecidos por la comunidad.



EN CONDUCCIÓN LIBRE nos juntamos con 7 amigos para pasear, porque, en realidad, hay poco más que hacer.



LOS CLÁSICOS, como el gato y el ratón no faltan. 3 de los coches son "pepinos" y el otro una castaña, que es el que cuenta.

pectacular, con 3 radios distintas en las que escuchar grupos como New Order, Benny Benassi, Hot Chip o Arctic Monkeys.

Forza Horizon ha arriesgado cambiando de estilo e introduciendo elementos arcade, pero el resultado es muy bueno. Gráficamente es sobresaliente, la música le viene al pelo, la simulación (sin ayudas o con pocas) es tan buena como siempre y la cantidad de horas y diversión merecen nuestro reconocimiento.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **Las novedades,** como el ciclo día/noche, carreras en tierra, tráfico real,...
- **El sistema de combos** es genial. Como los kudos de antaño pero mucho mejor.

Lo peor

- **No hay tantos coches** como en un *Forza Motorsport*, aunque ni te das cuenta.
- **El multijugador** en el modo conducción libre se ha quedado desaprovechado.

Alternativas

- **Need for Speed Most Wanted** también es en un mundo abierto, pero es mucho más arcade.
- **Forza Motorsport 4** sigue siendo el absoluto rey de la simulación en circuitos reales.

GRÁFICOS Las puestas de sol, la luna llena, los cochazos, el polvo levantado,...	90
SONIDO Genial doblaje al castellano y música festivalera perfecta para el evento.	94
DURACIÓN Modo individual que ronda las 30 horas y multijugador kilométrico.	94
DIVERSIÓN El mundo abierto es una gozada, y la conducción, espectacular.	93
PUNTUACIÓN FINAL	**93**

Valoración

Las horas se te pasarán sin darte cuenta yendo de carrera en carrera, explorando en busca de secretos o por el puro placer de conducir tu coche preferido en un sitio tan chulo como éste. Aunque no tiene tantos coches y el online daba para más.

12 ■ Lucha ■ Capcom ■ De 1 a 4 jugadores ■ Castellano (textos)
■ 49,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:







EL PODER DE PANDORA

Aunque el control básico es muy similar al de *Super Street Fighter IV*, hay muchas peculiaridades que debemos conocer para llegar a ser los amos en el juego online.

1. ACTIVAR EL MODO PANDORA nos vuelve letales durante unos segundos, pero si no liquidamos a nuestro rival en unos segundos, seremos nosotros los que moriremos automáticamente. Es una apuesta alta...

2. LOS BOOST COMBOS se ejecutan con golpes cada vez más fuertes. Son prácticos para noquear al rival momentáneamente y cambiar al otro miembro de nuestro equipo. Esa técnica se llama Cross Rush.

3. LOS ATAQUES COMBINADOS consumen nuestra barra de energía, pero también causan mucha pupa. Podemos hacer que nuestros dos "quecos" golpeen al azar un tiempo o ejecutar un movimiento predefinido.



TODO EL ESPECTÁCULO del juego original llega ahora con PS Vita, pero todavía con más contenido.

Un duelo a Vita o muerte

STREET FIGHTER X TEKKEN

El "crossover-jarana" más brutal llega a la portátil de Sony con récord de luchadores y opciones. Fight!

■ **LA UNIÓN DE ESTAS DOS GRANDES SAGAS** de lucha fue muy celebrada en las consolas de sobremesa, por lo que el cambio a la portátil de Sony daba buenas vibraciones. Por suerte, Capcom no solo ha trasladado el juego tal cual, sino que nos ha brindado una versión "deluxe" con todos los luchadores de PS3, más los que salieron descargables posteriormente.

Además, se han incorporado controles táctiles para los menús (¿por qué en ciertas pantallas es obligatorio) y en los combates, donde opcionalmente podemos tocar la pantalla para ejecutar ataques especiales. Sin duda, lo más meritorio es la traslación gráfica, que demuestra la potencia de esta portátil: los modelos de los luchadores son casi idénticos a los de la versión original y todo se mueve con una fluidez cristalina. A cambio, algunos fondos están menos animados, pero aun así se ven de lujo.

➔ **LAS OPCIONES ONLINE SIGUEN IGUAL DE POTENTES** que antes, por lo que podemos disfrutar de partidas Versus rápidas, por parejas (hasta simultáneamente), repeticiones o el modo Batalla Infinita, en el que combatimos indefinidamente contra otros jugadores. Además, se pueden ganar premios por derrotar a otras

Sakura ➔

En las otras versiones había que adquirirla aparte, pero aquí viene de serie. Si es que, con tal de estar cerca de Ryu, esta chica hace lo que sea...

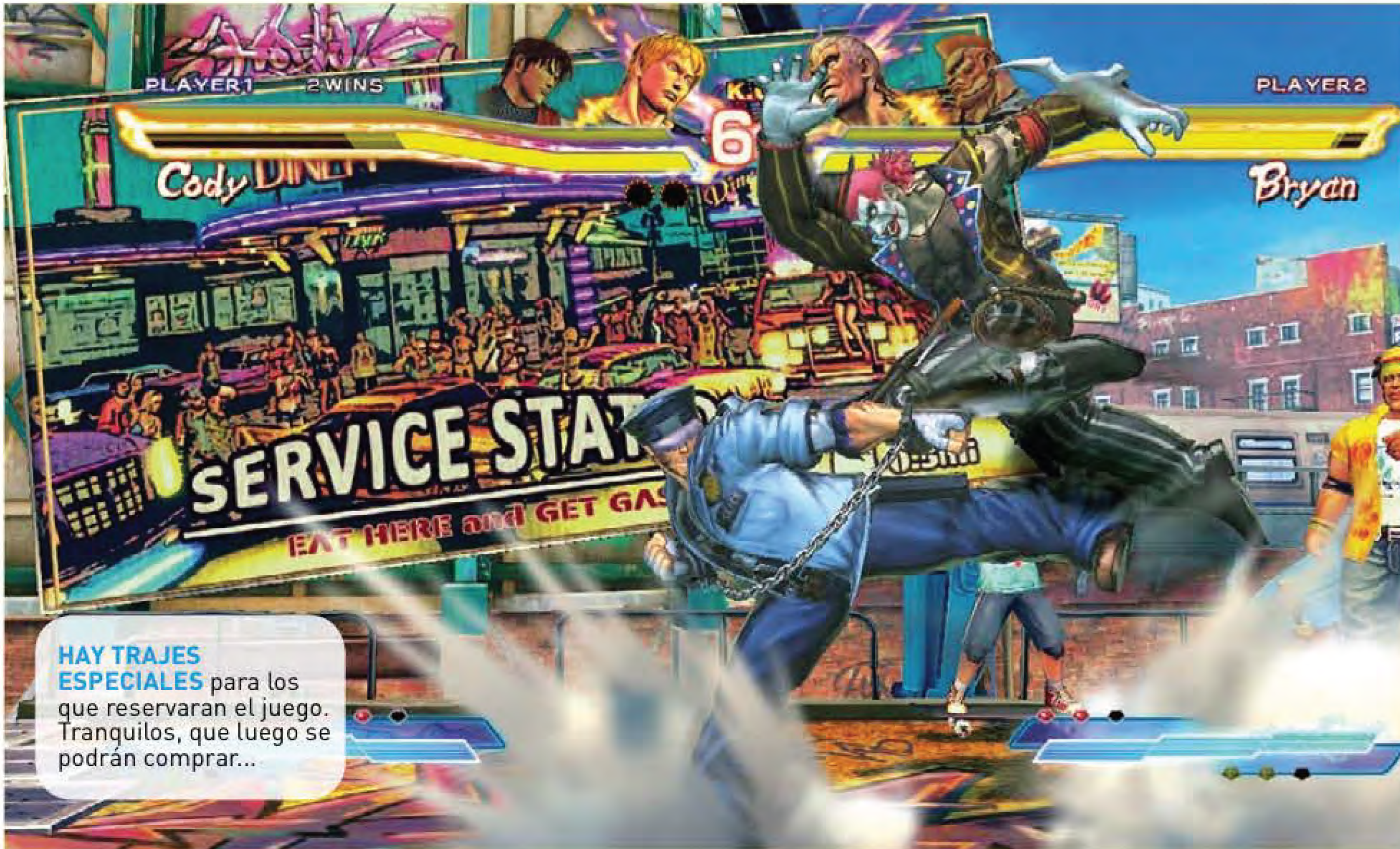




EL SISTEMA DE CONTROL incluye tres puñetazos y tres patadas, como es común en los *Street Fighter*.



LOS GIROS DE CÁMARA durante las presas y golpes especiales impactan. El movimiento es muy, muy fluido.



HAY TRAJES ESPECIALES para los que reservaran el juego. Tranquilos, que luego se podrán comprar...

Ventajas de ser portátil

Menús táctiles o fotos de realidad aumentada con nuestros luchadores son solo algunas de las nuevas funciones de la versión Vita.



LOS ATAJOS TÁCTILES se pueden colocar en la zona de la pantalla que prefiramos.



EL EDITOR de colores permite intercambiar nuestras creaciones con otros usuarios con Near. Se edita en vertical.

HAY 12 LUCHADORES que solo se podían obtener mediante DLC en las versiones de sobremesa, como Dudley o Blanka, además de los que eran exclusivos de PS3, como Cole McGrath o Megaman. Todos ellos están incluidos en esta versión. En total, hay 55 luchadores.





personas o retar a un jugador ad-Hoc, así como intercambiar con él repeticiones o los trajes que hayamos personalizado. Para colmo, es posible luchar contra un usuario de PlayStation 3, aunque cada uno necesita la versión respectiva del juego. Ya os adelantamos que es online donde mejor luce (las batallas contra la CPU son algo facilonas), pero los usuarios de este título son bastante "hardcore" en el uso de combos. Así, pues... ¡a entrenar, seguidores del Hado! HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **La lista de luchadores** es gigantesca, así como las opciones de personalización.
- **El apartado gráfico** es colorido y espectacular. No llega al nivel de PS3, pero casi.

Lo peor

- **Que se obligue** a usar control táctil en ciertos menús. Nos parece más incómodo.
- **Los escenarios han perdido** un poco de detalle, aun estando a buen nivel.

Alternativas

- **U. Marvel vs Capcom 3** es muy variado, pero queda atrás en gráficos y equilibrio de luchadores.
- **Mortal Kombat** es bastante más violento, pero resulta igualmente divertido y variado.

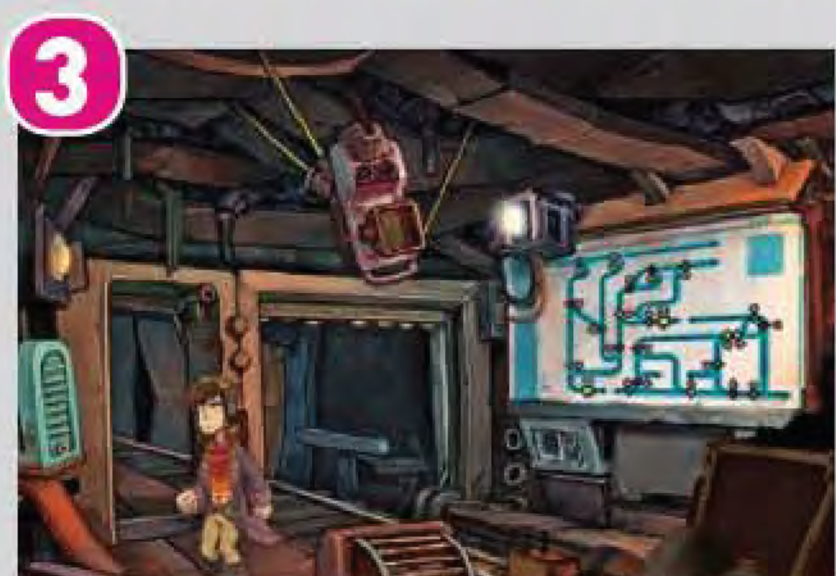
GRÁFICOS Los modelos de personajes son brutales. Los fondos han perdido detalle.	94
SONIDO Misma BSO que en las otras versiones. Voces en japonés e inglés.	80
DURACIÓN La lista de luchadores y el "coleccionismo" os atraparán mucho tiempo.	95
DIVERSIÓN Un control muy flexible se une a lo espectacular de los combates.	92
PUNTUACIÓN FINAL	**93**

Valoración

La fórmula ya funcionaba muy bien en sobremesa, pero parece ideal para esta consola. Casi todas las novedades son relevantes y el plantel de personajes, incontestable. El mejor juego de lucha para PS Vita.







PILARES DE UNA AVENTURA

Lucas Arts dejó claro qué pautas deben seguir las aventuras gráficas para convertirse en todo un éxito, y *La Fuga de Deponia* las cumple todas:

1. DISEÑO que nos llena los ojos con enormes espacios llenos de objetos con los que interactuar y, sobre todo, unos coloristas escenarios que nos encandilarán nada más verlos.

2. HUMOR jamás debe faltar en una aventura gráfica que se precie, y *La Fuga de Deponia* tiene de sobra y para todas las edades. Entre sus divertidos diálogos y sus desternillantes situaciones, nos arrancará decenas de sonrisa. ¡¡Palabra!!

3. PUZZLES la base de cualquier aventura gráfica. Este *La Fuga de Deponia* tiene para dar y tomar, aunque casi todos son bastante sencillo, bien es cierto que encontraremos unos cuantos que nos quebrarán la cabeza.

Goal

La principal misión de Rufus será llevar a Goal hasta la ciudad de las nubes y, ya de paso, escapar de la maloliente Ciudad Vertedero.

12 ■ Aventura Gráfica ■ FX Interactive ■ 1 jugador
■ Castellano (textos) ■ 19,95 € ■ Ya disponible



RUFUS es el protagonista principal de la aventura. Es todo un desastre, ha intentado escapar de la Ciudad Vertedero varias veces. ¿Lo logrará?

Una aventura gráfica como antaño

LA FUGA DE DEPONIA

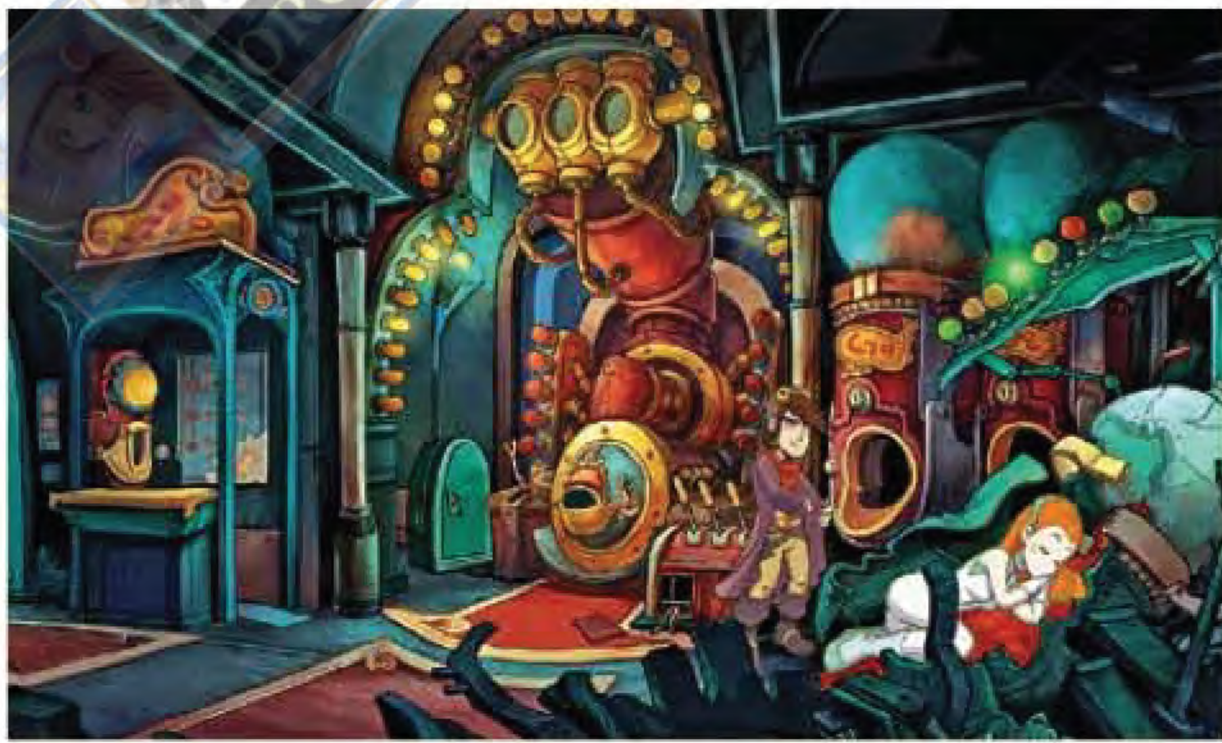
Hilarante y desternillante aventura, a manos de un despistado protagonista, sin otra intención que escapar de la basura.

■ **RUFUS ES EL PRINCIPAL PROTAGONISTA** de *La Fuga de Deponia*, un carismático personaje dispuesto a dejar atrás las montañas de basura de Deponia para alcanzar la tierra prometida del Elíseo. Bajo esta premisa, tenemos que ayudarle en su trepidante aventura sabiendo que se trata de un personaje que es un auténtico desastre: decenas de veces ha intentado fugarse, y todas ha fracasado, aunque esta vez con nuestra ayuda seguro que conseguiremos sacar a Rufus de la basura. Eso sí, para conseguirlo vamos a necesitar usar todo nuestro ingenio.

El planteamiento no es revolucionario; se nutre del sistema point & click que hemos visto en cientos de aventuras gráficas…

➔ **DEBEMOS EXPLORAR LOS PRECIOSOS ESCENARIOS** de Deponia con el ratón hasta encontrar un objeto o lugar donde cambie nuestro cursor para interactuar con él. Pero… ¿como localizamos los objetos que podemos coger? Pues para los valientes encontramos el sistema de toda la vida, es decir, pasar el cursor por cada rincón del mapa. El que no quiera complicarse en la búsqueda, puede pulsar el botón de la rueda del





NUESTRA PRIMERA MISIÓN en la aventura consiste en despertar de su letargo a la preciosa Goal. ¿Fácil no?



ENCONTRAMOS DIVERTIDOS DIÁLOGOS sobre todo de Rufus y su ex novia. ¿Se puede ser más irónico?



NOS ENFRENTAMOS A UN TORO mecánico que no dudará en lanzarnos por los aires. ¡¡A volar!!

Divertidos Puzzles

Nuestro héroe se tendrá que enfrentar a todo tipo de situaciones y, aunque bien es cierto que la mayoría de las veces nuestra misión será buscar cosas para utilizarlas y poder seguir avanzando, también encontraremos algunos minijuegos que nos supondrán un reto de habilidad y lógica



APUNTA Y DISPARA. Parece sencillo resolver esta prueba, pero nada más lejos de la realidad. Los controles están rotos...



LAS BÚSQUEDA DE OBJETOS será una de las máximas durante el juego. ¿Para qué querrá estas cosas el bueno de Rufus?

AYUDAS PARA NO ATASCARNOS es lo que FX Interactive nos ha preparado, la mejor, consiste en pulsar la tecla Espacio para ver todos los objetos interactivos en pantalla. Además, contamos con un intuitivo inventaro que nos ayuará sobremanera a la hora de combinar objetos.





ratón, o bien la tecla espacio, para que se muestren en pantalla todas las zonas interactivas.

En definitiva, *La Fuga de Deponia* es una notable aventura gráfica, desenfadada y a veces frustrante por la dificultad de algunos puzzles, pero que nos arrancará más de una sonrisa. Su personalidad e historia la convierten en una saga que dará mucho que hablar en la comunidad de aventureros. ¿Os atrevéis a sacar a Rufus de la basura? HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **El humor** está presente durante toda la aventura... ¡¡Lloraremos de risa!!
- **Los puzzles** son bastante entretenidos, aunque hay algunos demasiado complicados.

Lo peor

- **El nivel técnico** no es muy destacable. Cumple su papel, y se salva por el diseño.
- **Una trilogía** que nos ha dejado con los dientes largos. ¿Cómo terminará la historia?

Alternativas

- **Secret Files 3** aunque más seria, se trata de una de las mejores aventuras gráficas del momento.
- **New York Crimes,** novela negra que nos invita a cazar a un peligroso asesino en serie.

GRÁFICOS No deja de ser un título en 2D, aunque el diseño es impresionante.	80
SONIDO La música está muy lograda y nos sumerge de lleno en la historia.	79
DURACIÓN La dificultad es baja, pero encontramos un par de puzzles que...	80
DIVERSIÓN Disparatadas situaciones e hilarantes conversaciones son su fuerte.	89
PUNTUACIÓN FINAL	**82**

Valoración

Aventura gráfica llena de humor e hilarantes situaciones que pondrá a prueba todo nuestro ingenio a base de divertidos puzzles. Con un sencillo control, este Deponia aspira a convertirse en el rey de la aventura.

3 ■ Velocidad ■ Namco Bandai ■ 1 a 16 jugadores ■ Castellano ■ 60,95 € ■ Ya disponible









TODAS LAS PRUEBAS oficiales están reflejadas con el máximo realismo. Aunque es recomendable desactivar las ayudas a la conducción.

DERRAPANDO POR EL MUNDO

Las posibilidades de conducción que nos brinda *WRC 3* harán las delicias de cualquier aficionado a los deportes de motor. El mundo es una pista de carreras:

1. A NUESTRA MANERA podemos ajustar todas las ayudas, para que sea tan realista (o tan arcade) como queramos. Eso sí, resulta más divertido si ponemos el nivel de simulación al máximo.

2. LOS ESCENARIOS recrean perfectamente distintos lugares del mundo. La conducción varía mucho dependiendo del terreno y de la configuración de nuestro coche.

3. EN EL MODO DE JUEGO "ROAD TO GLORY" controlamos a un piloto desconocido a quien tenemos que llevar a lo más alto, superando distintas pruebas de conducción en lugares donde también se celebran distintos rallies oficiales.

Un trazado con algunos baches

WRC 3

La saga *World Rally Championship* se atreve con una tercera entrega en la que apuesta por aumentar el realismo en los tramos oficiales del campeonato del mundo.

Los pilotos

En el modo WRC Experience podemos ponernos en la piel de pilotos de renombre como el francés Sebastian Loeb o la promesa nacional, Dani Sordo.



■ **HACE UNOS AÑOS, LOS FANS DE LA VELOCIDAD** tenían un buen elenco de títulos donde escoger. Ahora, este deporte tiene menos "tirón" y sólo esta saga se decanta por la simulación pura (otras, como *DIRT* combinan rallies con otras pruebas). Con esta tercera entrega los chicos de Milestone vuelven a ofrecer todo lo bueno del Campeonato Oficial (cuentan con la licencia del WRC) aportando mejoras en la simulación... y también pequeños fallos.

➔ **LOS MODOS DE JUEGO SON LOS MISMOS** que en la anterior entrega, aunque con algunos cambios: WRC Experience, Road to Glory y el modo multijugador (para 4 amigos por turnos o hasta 16 online). El primero nos permite controlar a un piloto real y participar en etapas sueltas, rallies completos o todo el campeonato. Aunque este modo es interesante, todo el peso del desarrollo recae en Road to Glory. En él encarnamos a un piloto novato que debe ir acumulando estrellas de reputación para desbloquear nuevas competiciones. Y podemos asegurar que cada prueba logra "picar" lo suyo porque la conducción ha mejorado notablemente: es más realista y los coches responden con unas físicas más logradas. Eso siempre que optemos por la simulación total porque también es posible activar ayudas para





PODEMOS REBOBINAR la carrera hasta en cinco ocasiones para subsanar accidentes y errores en la conducción.



EL ASPECTO TÉCNICO es irregular. Algunos efectos, como la lluvia, están muy logrados, pero a veces se ralentiza...



EL MULTIJUGADOR permite competir a 4 jugadores de forma alternativa o hasta 16 en el modo online.

Conduce más allá del límite

Cuando corremos a toda velocidad por tramos sin asfaltar, lo más normal es que convirtamos nuestro vehículo en chatarra. *WRC 3* hace un excelente trabajo, tanto a la hora de recrear estos daños (visualmente y de comportamiento) como al evaluar el tiempo que tardamos en repararlos para la próxima carrera:



LOS COCHES SUFREN serios desperfectos que se notan tanto en la conducción como en el aspecto de la carrocería.



PODEMOS REPARARLO en nuestro taller virtual, al finalizar algunos tramos. El tiempo para reparaciones es limitado.

HAY PRUEBAS ORIGINALES como destruir obstáculos para aumentar el tiempo disponible (en la pantalla de la izquierda) o enfrentarnos cara a cara con otro jugador en un circuito cerrado. Aunque lo principal son los rallies de estilo más tradicional.





hacer el control más arcade, accesible para todo el mundo. Si a todo ello unimos que controlamos coches de diversas cilindradas y épocas (desde los años 70 hasta la actualidad), la variedad de escenarios o la posibilidad de modificar la mecánica y el aspecto de los vehículos, el resultado es un desarrollo muy entretenido, que sólo sufre por culpa de un motor gráfico anticuado, que muestra ralentizaciones (se salvan efectos como la lluvia). HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **Una conducción realista,** que mejora las entregas anteriores.
- **La licencia oficial,** que incluye pistas, coches y pilotos de la presente temporada.

Lo peor

- **Gráficamente no está a la altura** de lo que ofrece actualmente el género.
- **Se nos ha colgado** unas cuantas ocasiones. Esperemos que sea la beta...

Alternativas

- **Forza Horizon** en Xbox 360 tendrá un DLC dedicado en exclusiva a los rallies.
- **DIRT 3** la saga heredera de *Colin McRae Rally*, mezcla estas competiciones con otros estilos de conducción extrema.

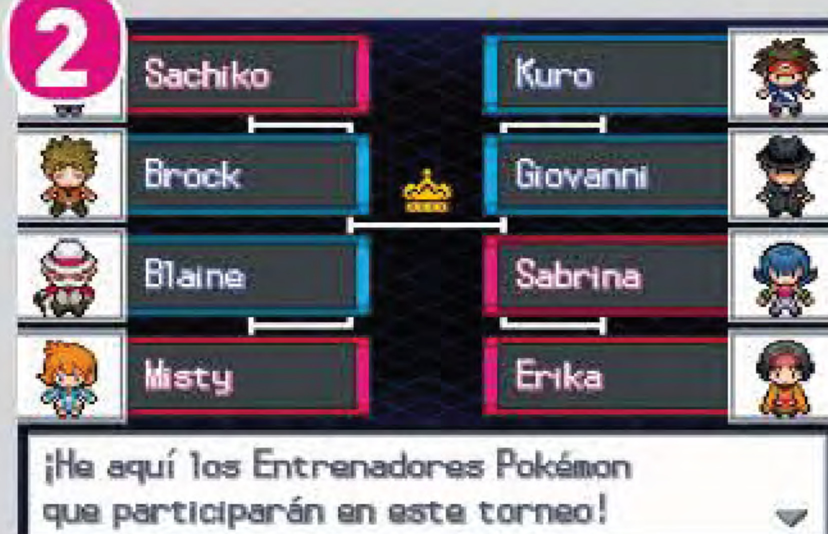
GRÁFICOS Correctos. En ocasiones, el motor gráfico "petardea". Buenos efectos.	80
SONIDO Música y efectos a buen nivel. Además, el copiloto está bien doblado.	81
DURACIÓN Ofrece muchas pruebas, circuitos y coches. Y el multijugador "pica".	87
DIVERSIÓN Conduce coches de varias épocas con una simulación muy realista.	86
PUNTUACIÓN FINAL	**87**

Valoración

Este simulador continúa sin ser espectacular (el motor gráfico ya tiene más sombras que luces) pero los fans de los deportes de motor sabrán apreciar su estilo realista y la licencia oficial del campeonato.

3 ■ Rol ■ Nintendo ■ 1 a 5 jugadores ■ Castellano
■ 39,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible







POKÉMON WORLD TOURNAMENT

En el nuevo Pokémon World Tournament podrás enfrentarte a tus Líderes de Gimnasio favoritos, desde Misty y Broca de la Región de Kanto hasta Marcial y Galano de Hoenn.

1. CINTIA, CAMPEONA DE SINNOH, es uno de los Campeones que derrotar en el Pokémon World Tournament. Posee a Garchomp, Lucario o Glaceon.

2. EL CUADRO DE ELIMINATORIAS te indica qué rivales van avanzando de ronda. En este cuadro puedes ver a los Líderes de Gimnasio de Kanto.

3. LANCE, CAMPEÓN DE KANTO, es el plato fuerte. Sólo podrás enfrentarte a los Campeones una vez hayas derrotado a todos los Líderes.



BLANCO Y NEGRO 2 tienen novedadespara ser más que "adaptaciones".

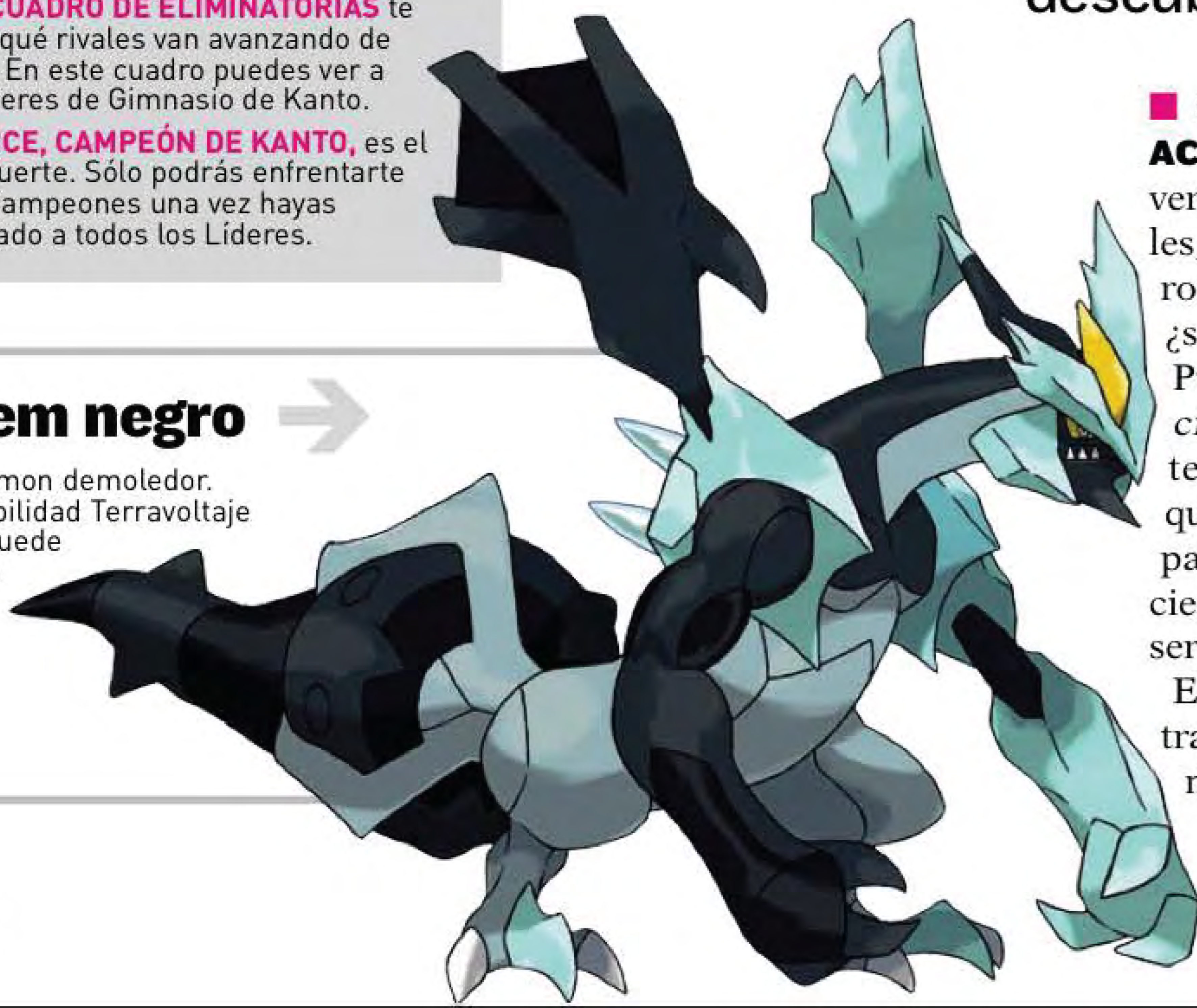
Una aventura a doble o nada

POKéMON EDICIÓN BLANCA 2 EDICIÓN NEGRA 2

Han pasado dos años desde la Edición Blanca y Negra; es el tiempo suficiente para recuperarse, regresar a Teselia y descubrir qué ha ocurrido con el Equipo Plasma

Kyurem negro

Es un Pokémon demoledor. Tiene la habilidad Terravoltaje y además puede aprender el poderoso Rayo Gé



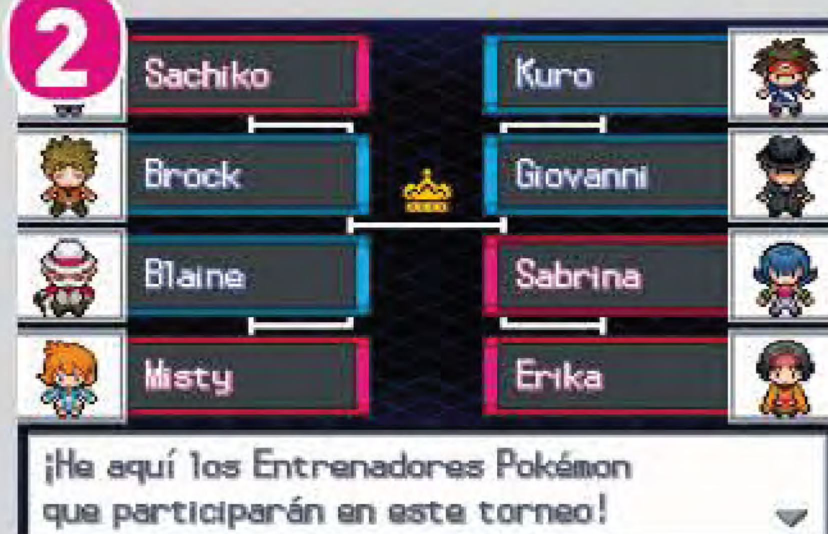
■ **GAME FREAK NOS TENÍA ACOSTUMBRADOS** a terceras versiones de sus juegos originales, pero éstas siempre nos dejaron una sensación ambivalente: ¿son realmente juegos nuevos?, Pues bien, con las nuevas *Ediciones Blanca 2 y Negra 2* no tendremos esa sensación: porque tienen una historia, un mapa y unas atracciones lo suficientemente distintas como para ser un nuevo juego, quizá.

El giro inesperado se encuentra en la historia. Los acontecimientos que nos narra transcurren dos años después de la derrota del Equipo Plasma, y cuenta con nuevos personajes e incluso empezamos la aventura desde otra zona de Teselia. Además, el Equipo Plasma ha vuelto, aunque se ha escindido en dos partes, con una de ellas en el "lado oscuro de la Fuerza"...

➔ **POR SUPUESTO, HAY BASTANTES MÁS NOVEDADES** que nos mantienen ocupados durante mucho tiempo. Podemos acceder al nuevo Pokémon World Tournament en el que nos enfrentamos

3 ■ Rol ■ Nintendo ■ 1 a 5 jugadores ■ Castellano
■ 39,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible







POKÉMON WORLD TOURNAMENT

En el nuevo Pokémon World Tournament podrás enfrentarte a tus Líderes de Gimnasio favoritos, desde Misty y Broca de la Región de Kanto hasta Marcial y Galano de Hoenn.

1. CINTIA, CAMPEONA DE SINNOH, es uno de los Campeones que derrotar en el Pokémon World Tournament. Posee a Garchomp, Lucario o Glaceon.

2. EL CUADRO DE ELIMINATORIAS te indica qué rivales van avanzando de ronda. En este cuadro puedes ver a los Líderes de Gimnasio de Kanto.

3. LANCE, CAMPEÓN DE KANTO, es el plato fuerte. Sólo podrás enfrentarte a los Campeones una vez hayas derrotado a todos los Líderes.

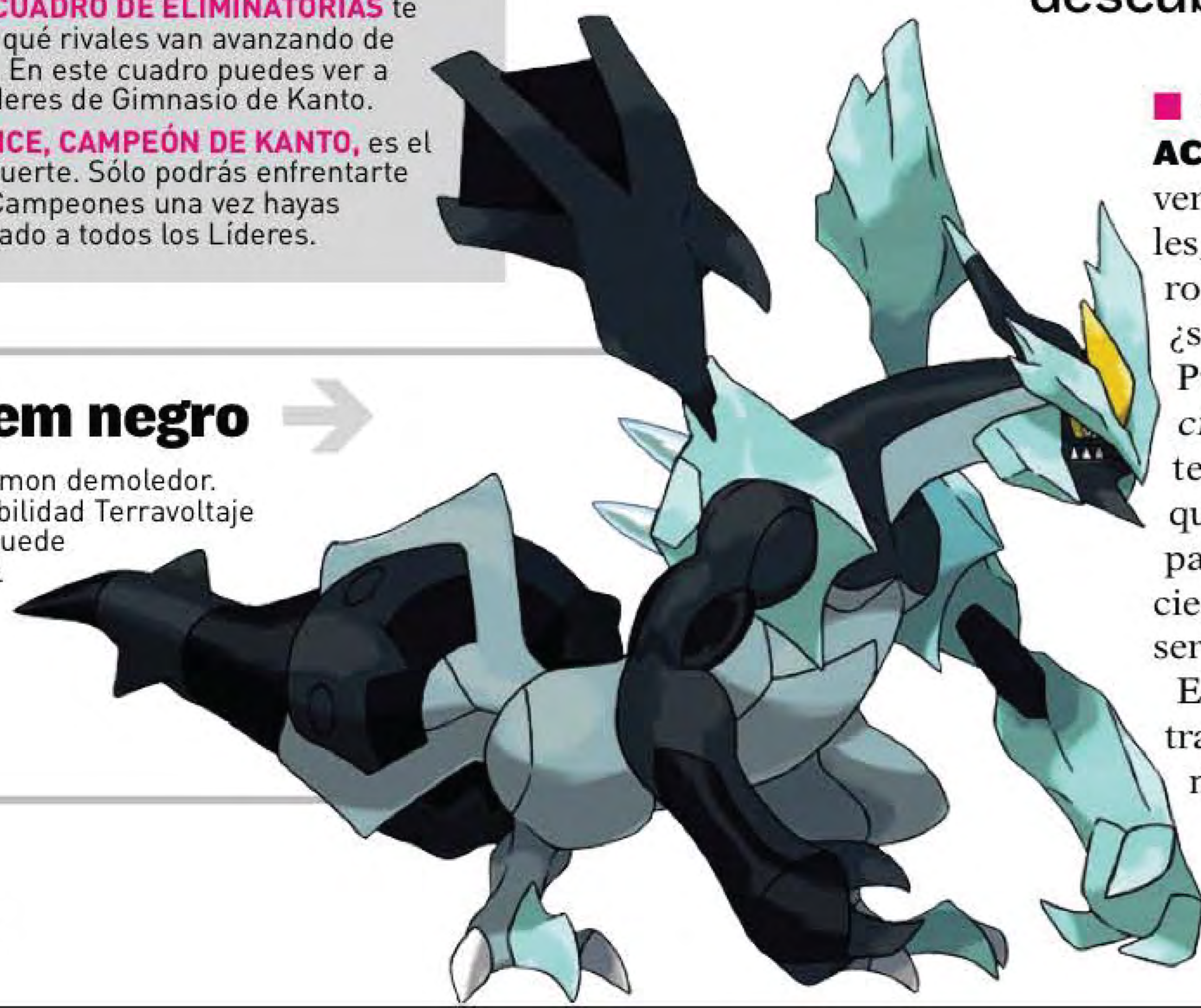


BLANCO Y NEGRO 2 tienen novedadespara ser más que "adaptaciones".

Una aventura a doble o nada

POKéMON EDICIÓN BLANCA 2 EDICIÓN NEGRA 2

Han pasado dos años desde la Edición Blanca y Negra; es el tiempo suficiente para recuperarse, regresar a Teselia y descubrir qué ha ocurrido con el Equipo Plasma



Kyurem negro

Es un Pokémon demoledor. Tiene la habilidad Terravoltaje y además puede aprender el poderoso Rayo Gé

■ **GAME FREAK NOS TENÍA ACOSTUMBRADOS** a terceras versiones de sus juegos originales, pero éstas siempre nos dejaron una sensación ambivalente: ¿son realmente juegos nuevos?, Pues bien, con las nuevas *Ediciones Blanca 2 y Negra 2* no tendremos esa sensación: porque tienen una historia, un mapa y unas atracciones lo suficientemente distintas como para ser un nuevo juego, quizá.

El giro inesperado se encuentra en la historia. Los acontecimientos que nos narra transcurren dos años después de la derrota del Equipo Plasma, y cuenta con nuevos personajes e incluso empezamos la aventura desde otra zona de Teselia. Además, el Equipo Plasma ha vuelto, aunque se ha escindido en dos partes, con una de ellas en el "lado oscuro de la Fuerza"...

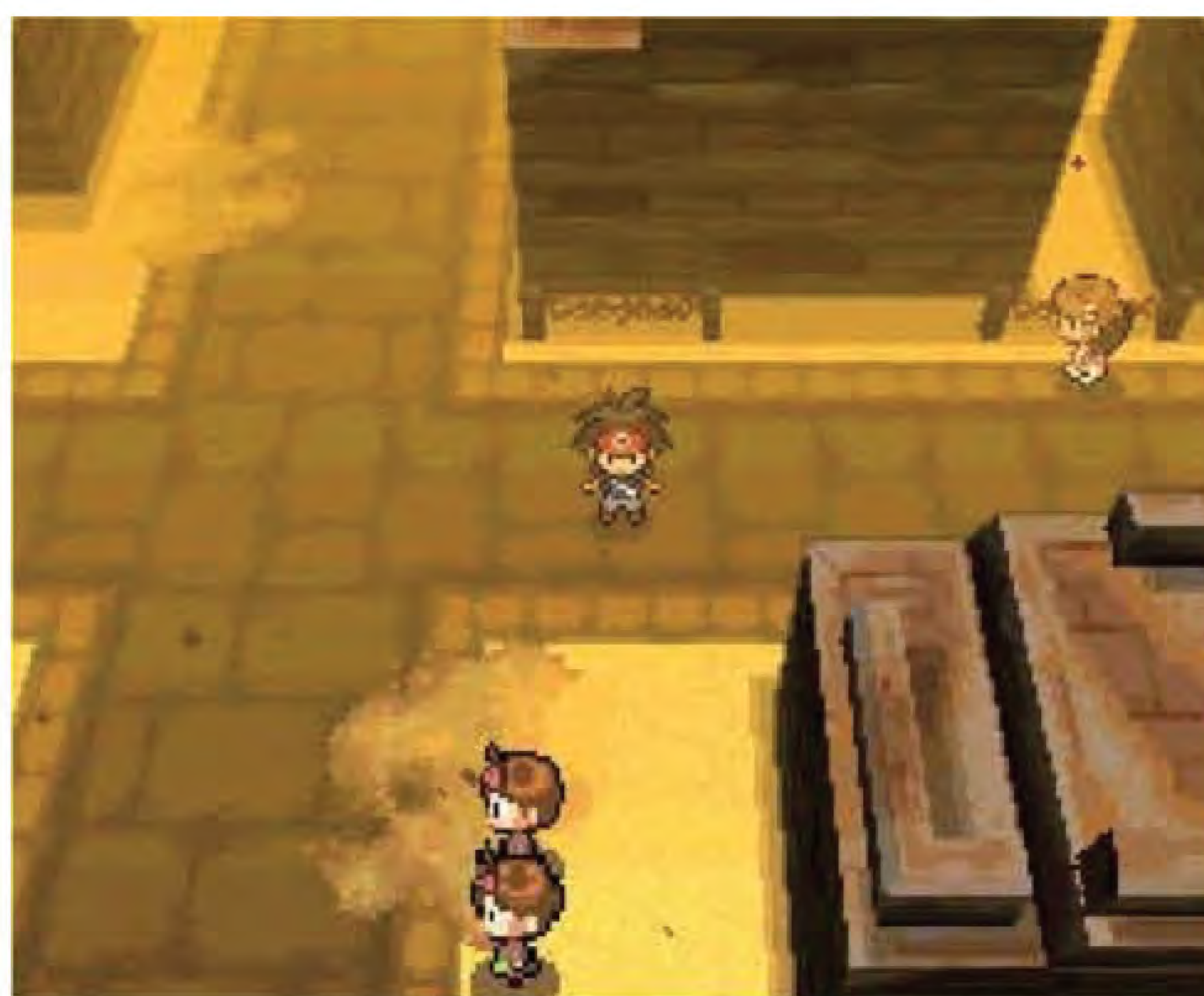
➔ **POR SUPUESTO, HAY BASTANTES MÁS NOVEDADES** que nos mantienen ocupados durante mucho tiempo. Podemos acceder al nuevo Pokémon World Tournament en el que nos enfrentamos



NUEVO RIVAL: Tu nuevo Rival es un gran entrenador Pokémon y te ayudará muchas veces durante tu aventura. Pero también querrá luchar.



LAS MISIONES FESTIVAL se pueden jugar solos o con hasta 100 jugadores. Hay premios muy interesantes por superarlas.





LA RUTA 4 está en obras en *Blanco 2* (arriba) mientras que tiene un aspecto más cuidado en *Negro 2*, abajo.

Los estudios Pokéwood

En los Estudios Pokéwood debemos hacer películas usando Pokémon alquilados y siguiendo el guión.



TUS RIVALES pueden ser Pokémon o... máquinas.



LEER LA MENTE de otros personajes proporciona pistas muy valiosas para avanzar.

■ LAS EDICIONES BLANCA 2 Y NEGRA 2 NO SON VERSIONES, SINO JUEGOS NUEVOS ■



LOS NUEVOS GIMNASIOS Hiedra y Ciprián son los dos nuevos Líderes de Gimnasio aparte de Cheren. Sus Gimnasios se basan en una sala de conciertos clandestina y en un estanque lleno de hojas flotantes.







contra los Líderes y los Campeones de todas las Regiones. También aparecen los Estudios Cinematográficos Pokéwood: un minijuego en el que tenemos que decir las frases y usar los ataques apropiados para "rodar películas". Y más: un sistema con más de 250 insignias, la Galeria Unión, o la nueva PokéDex de Teselia con 300 Pokémon... como ya habíamos adelantado, es un juego nuevo, pero tan divertido como los originales de hace dos años. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **La nueva historia.** Aunque hayas jugado a los anteriores, merece la pena.
- **Las novedades:** PWT, Pokéwood, Nexo Teselia, Galería Unión...

Lo peor

- **No es para 3DS,** lo que podía haber supuesto un salto cualitativo en la saga.
- **Los gráficos** empiezan a quedarse anticuados, aunque cumplen su cometido.

Alternativas

- **Pokémon Blanco y Negro.** Para los amantes de la saga, si lo juegas desbloqueas eventos en la nueva entrega.
- **Tales of the Abyss.** Un clásico de los RPGs, para 3DS que posee una historia más madura.

■ **GRÁFICOS** Los gráficos clásicos nunca fallan, pero deberían pasarse al 3D.	80
■ **SONIDO** Música bastante cuidada y adaptada a cada momento. A veces repite.	85
■ **DURACIÓN** Es Pokémon. El juego puede tenerte de 30 a 999 horas.	95
■ **DIVERSIÓN** Añade el PWT y el Pokéwood a lo que había en *Blanco y Negro*.	90
PUNTUACIÓN FINAL	**91**

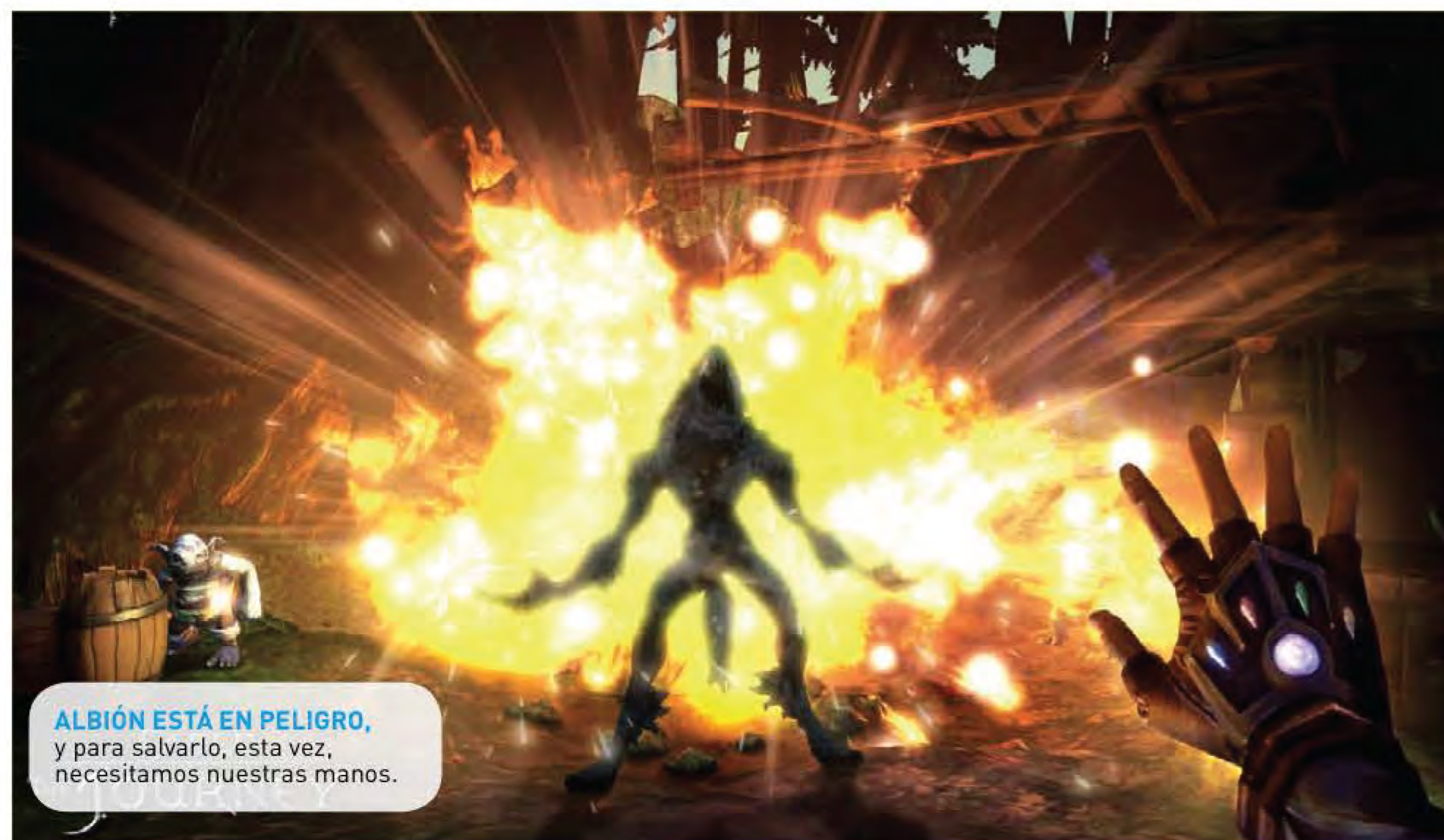
Valoración

Las nuevas Ediciones *Blanca 2* y *Negra 2* de *Pokémon* no son una mera tercera versión de sus antecesoras, sino que cuentan con una nueva historia y tienen bastantes novedades jugables. Son, en definitiva, un nuevo juego. O dos.

Por Borja Abadíe



16 ■ Aventura ■ Lionhead Studios ■ 1 jugador ■ Castellano
■ 49,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:



ALBIÓN ESTÁ EN PELIGRO, y para salvarlo, esta vez, necesitamos nuestras manos.





LA AVENTURA ES SOBRE RAÍLES tanto en las partes en las que vamos controlando las riendas de la carretas como en los enfrentamientos con hechizos.







PONGO MI MANO EN EL FUEGO

Esta entrega de *Fable* cambia radicalmente de desarrollo para aprovechar al máximo las posibilidades de Kinect:

1. LA HISTORIA gira una vez más en torno a Theresa y uno de sus nuevos héroes: nosotros. Al ser un juego sobre raíles, sus creadores han podido crear un título mucho más cinematográfico que los anteriores, con decenas de escenas de vídeo que nos cuentan detalles de Theresa y de Albión.

2. NUESTRA YEGUA protagoniza buena parte del juego. Además de llevarnos de un sitio a otro, tenemos que cepillarla, curarla, darle de comer para ganar experiencia, con la que luego podemos mejorar sus habilidades.

3. LOS COMBATES llegan a ser bastante divertidos cuando Kinect responde con precisión (la mayoría del tiempo si lo hemos calibrado correctamente). En la mano izquierda (si eres diestro) tenemos un hechizo para mover objetos y enemigos, y con la derecha lanzamos rayos, bolas de fuego y otros ataques.

Échame una mano, héroe

FABLE THE JOURNEY

Después de salvar a Albión tres veces con nuestro mando, ha llegado la hora de que entreguemos nuestras manos a la causa.

■ **FABLE THE JOURNEY** llega para redimir Kinect, con la promesa de una detección mejorada y de una experiencia completa, más allá de minijuegos. El argumento nos pone en la piel de Gabriel, un muchacho que conduciendo su carromato se ve envuelto, gracias a Theresa, en la salvación de Albión. Para ello emplea unos guanteletes que nos permiten lanzar hechizos usando Kinect: llevamos una de nuestras manos al pecho para luego estirarla hacia el punto de la pantalla que nos interese, como tirar bolas de fuego, aturdir a los enemigos, mover objetos, etc.

→ **EL DESARROLLO ES SOBRE RAÍLES,** es decir, que no podemos mover al personaje libremente, sino que éste avanza por sí solo. En el carromato movemos las riendas, aceleramos, esquivamos o frenamos recogiendo orbes en función de la marcha que llevamos (trote, galope o esprint). Los momentos a pie se centran en los combates, en los que luchamos contra hobbes, huecos, balverinos y demás fauna típica de la saga. Kinect funciona bastante bien, aunque a veces resulta imposible apuntar o movernos con precisión. La falta de libertad, los fallos en la detección y la poca variedad de situaciones terminan por arruinar la experiencia de juego.

NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	80
SONIDO	88
DURACIÓN	76
DIVERSIÓN	60

Valoración Valoramos el esfuerzo por dar a Kinect algo más que minijuegos, y aunque la detección funciona bien, casi siempre, resulta soso y repetitivo.

PUNTUACIÓN FINAL 65

Por Borja Abadíe



3 ■ Deportivo ■ 2K Sports ■ 1 a 4 jugadores ■ Castellano (textos) ■ 29,95 € ■ Ya disponible







BASKET AL POR MAYOR

La cantidad de modos disponibles, licencias y opciones de esta entrega convierten a *NBA 2K13* en el simulador de baloncesto más completo aparecido en Wii:

1. LOS MITOS DE LA NBA vuelven a ser uno de sus mayores atractivos con estrellas de la talla de Larry Bird, Bill Russell o Jerry West (el jugador que sirve de silueta al famoso logo de la competición). Cada uno cuenta con sus movimientos más característicos, como los ganchos de Magic o los mates estratosféricos de Jordan.

2. EL MODO MI CARRERA es uno de los más adictivos. Creamos un jugador y vamos haciéndole crecer a base de partidos y entretenidos minijuegos. El objetivo: acabar en el Salón de la Fama junto al resto de glorias del basket.

3. LA ASOCIACIÓN nos permite convertirnos en el mánager de la franquicia, decidiendo quintetos, traspasos, libro de jugadas, etc... al tiempo que disputamos los partidos.



LA SIMULACIÓN es, una año más, la más realista que podamos encontrar en consola.





LA AMBIENTACIÓN del juego es una pasada. Pabellones, repeticiones, entrenadores, movimientos de los jugadores,... Un espectáculo.

Un anillo para ficharlos a todos

NBA 2K13

Que la saga de 2K no tiene rival en esto del basket está muy claro, y esta versión de Wii goza de la misma simulación, pero algunas ausencias y la falta de novedades lo dejan sin merecer el anillo.

■ **EL ANILLO QUE OSTENTAN LOS HEAT DE MIAMI** está a punto de ponerse en juego con el comienzo de la nueva temporada. Las 30 franquicias de la NBA ya calientan las "muñequitas", aunque en nuestras manos está quién se llevará la gloria. La oferta de modos de juego da para que estemos enganchados a nuestra Wii durante el curso baloncestístico al completo y dilucidar, en nuestra casita y de una vez por todas, qué equipo era mejor: los Lakers de Worthy y Magic o los de Kobe y O´neal, por ejemplo.

→ **LA SIMULACIÓN ES TAN BUENA COMO OTROS AÑOS.** Podemos fintar, hacer bandejas, mates, alley-oops, driblajes, bloqueos y todo tipo de cabriolas. El sensor de movimientos resulta impreciso, pudiendo hacer que tiremos a canasta en el momento menos indicado, por lo que recomendamos el uso del mando clásico. La banda sonora de 24 canciones, escogidas por el famoso rapero Jay-Z, es una de las novedades. Lamentablemente no disfrutamos de los comentarios en castellano de las versiones de PS3 o Xbox 360, ni del Dream Team de las Olimpiadas de Barcelona o el Team USA de las de Londres, las plantillas no están actualizadas y no hay modo online. Imperdonable. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	80
■ SONIDO	80
■ DURACIÓN	92
■ DIVERSIÓN	84

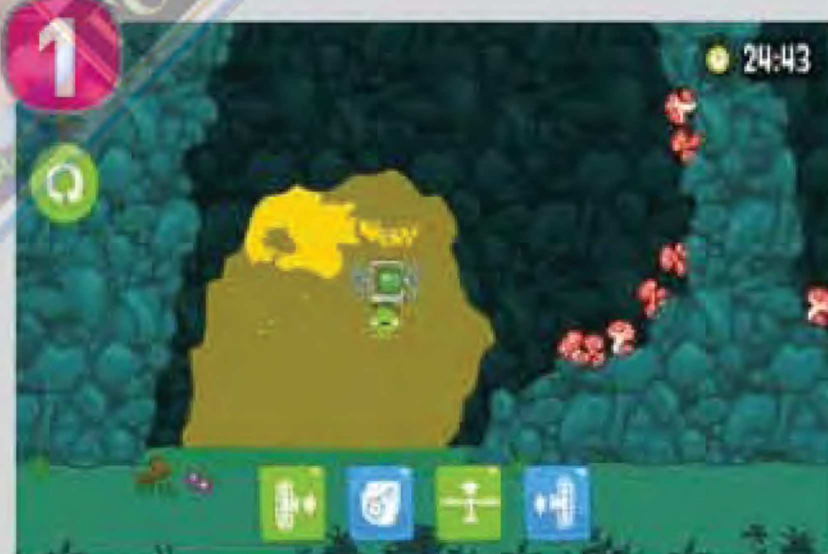
Valoración A pesar del irregular diseño de niveles o la corta duración de la historia, los fans agradecerán el toque nostálgico. Visualmente es espectacular.

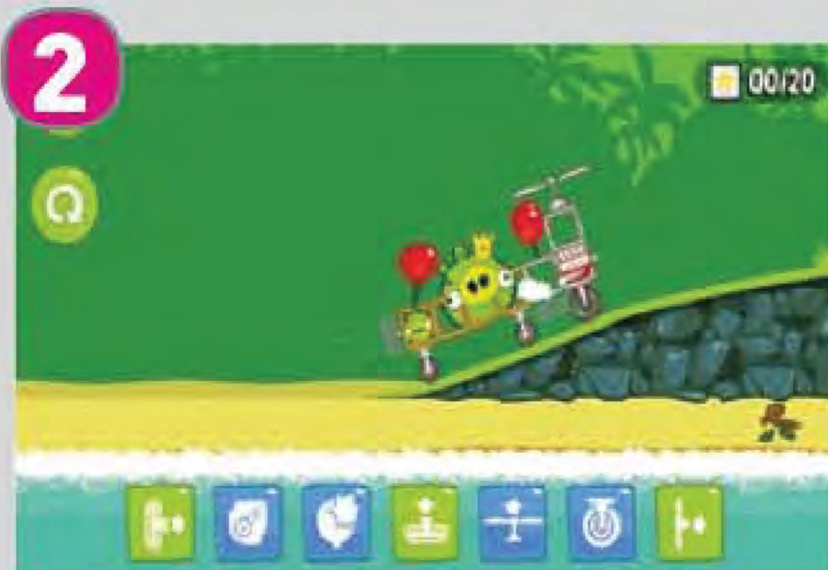
PUNTUACIÓN FINAL 82

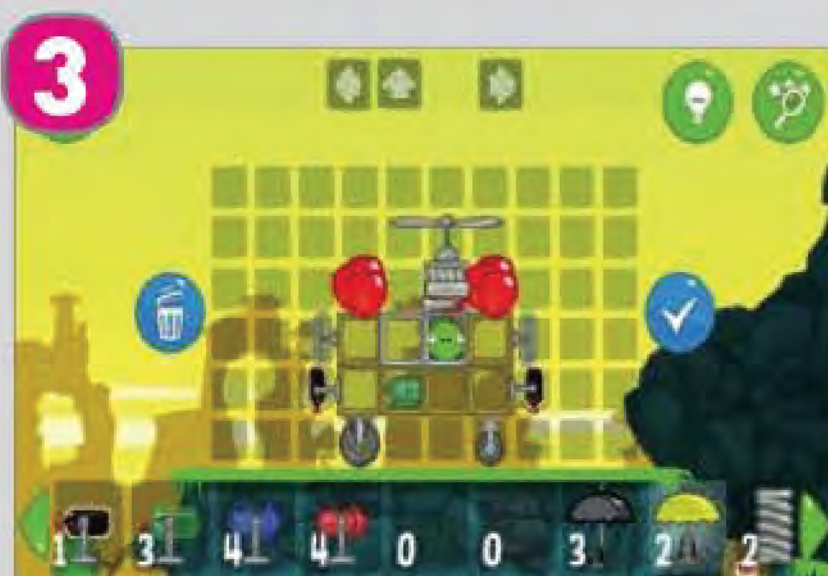
Por Carlos Hergueta

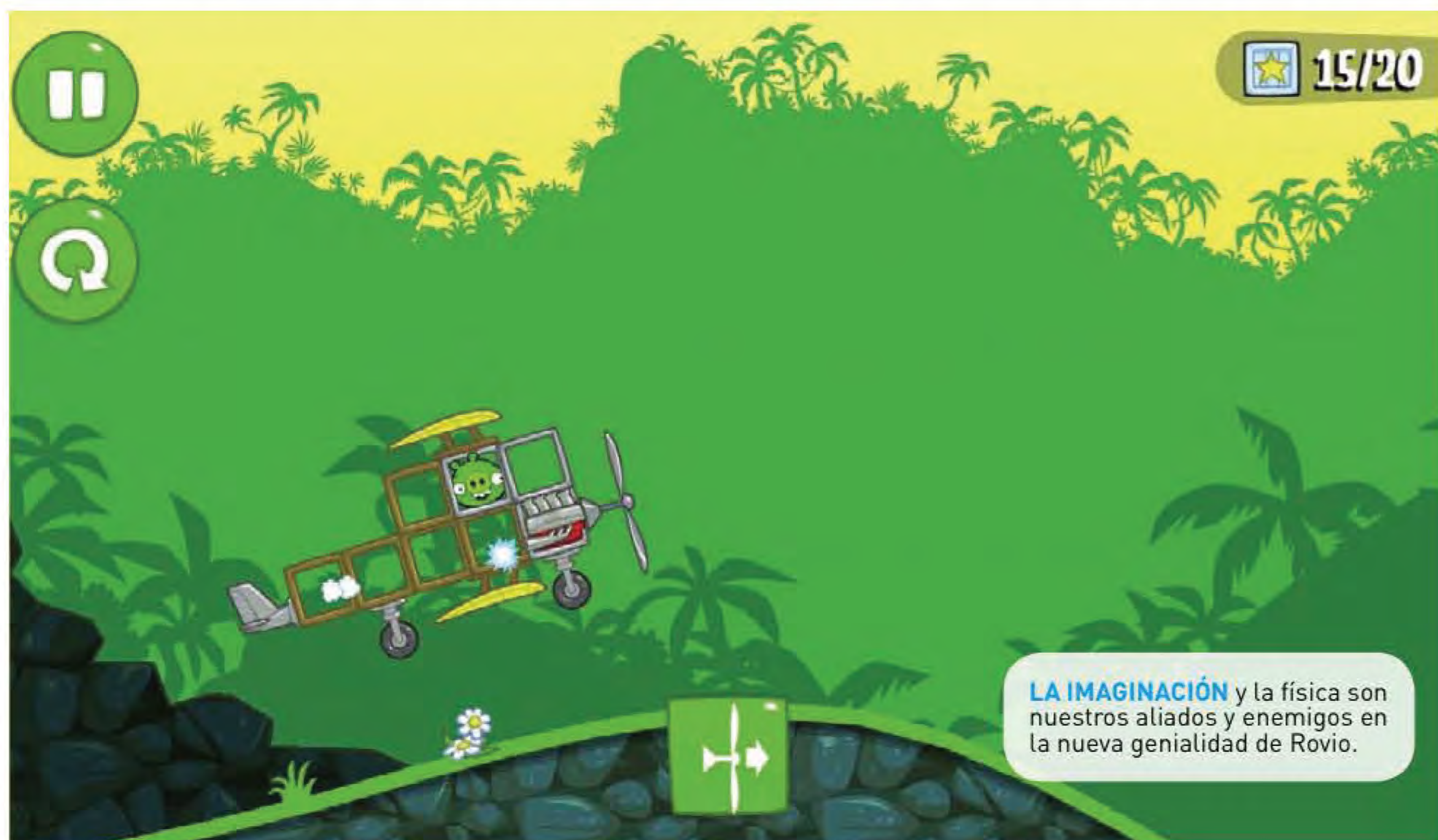


■ Puzle/conducción ■ Rovio ■ I jugador ■ Inglés
■ 0,79 € en iOS / gratis en Android ■ Ya disponible ■ Mayores de 4 años.

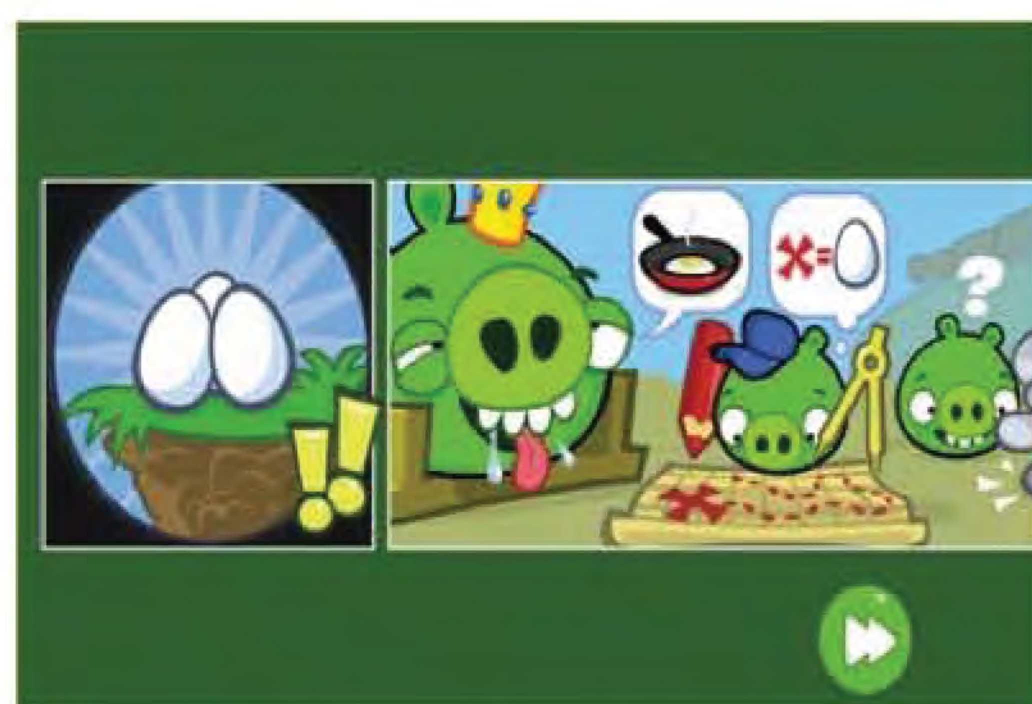








LA IMAGINACIÓN y la física son nuestros aliados y enemigos en la nueva genialidad de Rovio.





LA HISTORIA DE BAD PIGGIES es sencilla, pero encaja con *Angry Birds*. Los cerdos siguen siendo unos "pringaos" y abundan las tortas, con efectos sonoros geniales.

"MANITAS" DE CERDO

Bad Piggies ofrece un doble desarrollo cargado de diversión: construcción y conducción. Debemos ajustarnos a unas limitaciones o dar rienda suelta a nuestra imaginación.

1. EN LOS NIVELES del modo historia contamos con un número determinado de objetos, cada vez más numerosos y originales, como botellas de refresco, motores, aspas o fuelles. Contamos con una plantilla con espacio limitado.

2. DEBEMOS LLEGAR A LA META, pero también completar retos extra, como llevar al rey cerdo, no usar un objeto o recoger una caja. Los controles varían dependiendo de los objetos que usemos, por lo que siempre resulta estimulante.

3. EL MODO SANDBOX nos presenta escenarios enormes, sin meta. lo que debemos hacer es usar con libertad todos los objetos recogidos en una enorme plantilla y recorrer el escenario para recoger todas las cajas.

MacGuivers porcinos

BAD PIGGIES

Nos habían pintado a los cerdos como los malos, pero solo querían huevos para desayunar. Conoce su creativa historia.

■ **ROVIO HA CONSEGUIDO CON ANGRY BIRDS** más de 1.000 millones de descargas y 200 millones de jugadores mensuales. Parecía que los finlandeses no tenían más ideas, pero después de estirar la fórmula, ahora nos han sorprendido con la "cara B" de la historia. Como si fuera un *Banjo & Kazooie Baches y cachivaches* en 2D, debemos construir vehículos (carros, coches, aviones o helicópteros) para llegar al final de cada nivel y recuperar un trozo de plano del plan para robar los huevos. Son niveles cortos, pero que cada vez duran más porque llegan a ser realmente complicados.

➔ **ADEMÁS DE LLEGAR A LA META,** debemos cumplir pequeñas tareas para conseguir las tres ansiadas estrellas, que permiten desbloquear niveles secretos. Una vez concluido el longevo modo historia, tenemos varios niveles sandbox en los que tenemos libertad creativa y de movimiento. Lo mejor del juego es que no siempre hay un diseño válido, sino muchos, y que tras crear los vehículos, hay que pilotarlos con habilidad. El resultado es un juego más estimulante que *Angry Birds*, aunque más difícil de dominar. Habrá que ver si lo segundo no le impide igualar el éxito de los pájaros pese a su enorme calidad. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	84
■ SONIDO	88
■ DURACIÓN	87
■ DIVERSIÓN	95

Valoración Encaja a la perfección con el universo *Angry Birds*, con una propuesta llena de posibilidades y diversión. Un título móvil imprescindible.

PUNTUACIÓN FINAL 92

PlayStation 3
SPORTS CHAMPIONS 2

12 ■Deportivo ■SCEE ■De 1 a 4 jugadores ■Castellano ■29,95 €

LOS MINIJUEGOS DEPORTIVOS DE PS3 vuelven con seis deportes pensados para disfrutar de PlayStation Move (recordad, su uso es obligatorio). Golf, boxeo, tenis, bolos, esquí y una nueva versión del tiro con arco son las disciplinas elegidas para este nuevo recopilatorio. Lo primero es elegir el aspecto de nuestro personaje. Después, cada usuario podrá participar en las pruebas con uno o dos mandos Move. En cualquier caso, el control está pensado para ser accesible a cualquier usuario, aunque los trofeos llegarán a picar a los más habilidosos. Aunque los gráficos no son nada del otro jueves, la opción de juego en 3D estereoscópico (en teles compatibles) es un extra que se agradece.

Valoración Es divertido, aunque parece más una ampliación que una secuela. Para sudar un rato con la familia. **81**





Xbox 360 | HARRY POTTER KINECT

12 ■Acción ■Warner Bros Games ■1 a 2 Jugadores ■Castellano ■39,95 € ■

EL MAGO DE J.K. ROWLING protagoniza hechizos, duelos, vuelos en escoba o elaboración de pociones, adaptando a Kinect los momentos estelares de las versiones cinematográficas de la saga. Hay eventos para dos jugadores, pero se hace muy corto.



Valoración Capta bien los movimientos y es digno gráficamente, pero se ventila todas las películas en menos que canta un gallo. **52**

PS3 | WAY OF THE SAMURAI 4

16 ■Acción ■Namco-Bandai ■1 Jugador ■Inglés ■49,95 €

EN 1885, en la ciudad de Amihama, un samurai desterrado ha de involucrarse en las 3 facciones enfrentadas librando combates, participando en minijuegos... De nuestras acciones dependerá el final al que lleguemos. Ojo, está en inglés.



Valoración Técnicamente discretito, pero su ambientación está muy cuidada. Si no os importa que esté en inglés... **68**

PS Vita | SPY HUNTER

12 ■Velocidad ■Warner Bros Games ■1 a 4 Jugadores ■Castellano ■39,95 € ■

EL INTERCEPTOR G-6155 es un coche capaz de convertirse en lancha y todoterreno. Además de conducir, hay que destruir a los enemigos que aparecen, usando hasta cuatro armas simultáneas: metralleta, cañón, lanzallamas, minas, electrocutor…



Valoración La dinámica de las "carreras" es bastante entretenida, aunque el control y los gráficos no son gran cosa. **65**

PS3 - 360 - 3DS | ANGRY BIRDS TRILOGY

3 ■Puzle ■Activision ■1 Jugador ■Castellano (textos) ■31,95 € ■

LOS FAMOSOS PÁJAROS de los smartphones se pasan a la gran pantalla con un recopilatorio que incluye *Angry Birds Classic, Angry Birds Seasons* y *Angry Birds Rio*. Es compatible con Kinect y Move, aunque el control se hace engorroso.



Valoración Es pura diversión, pero no deja de ser un simple recopilatorio de juegos de smartphone... a precio de oro. **70**

Xbox 360
DRAGON BALL Z FOR KINECT

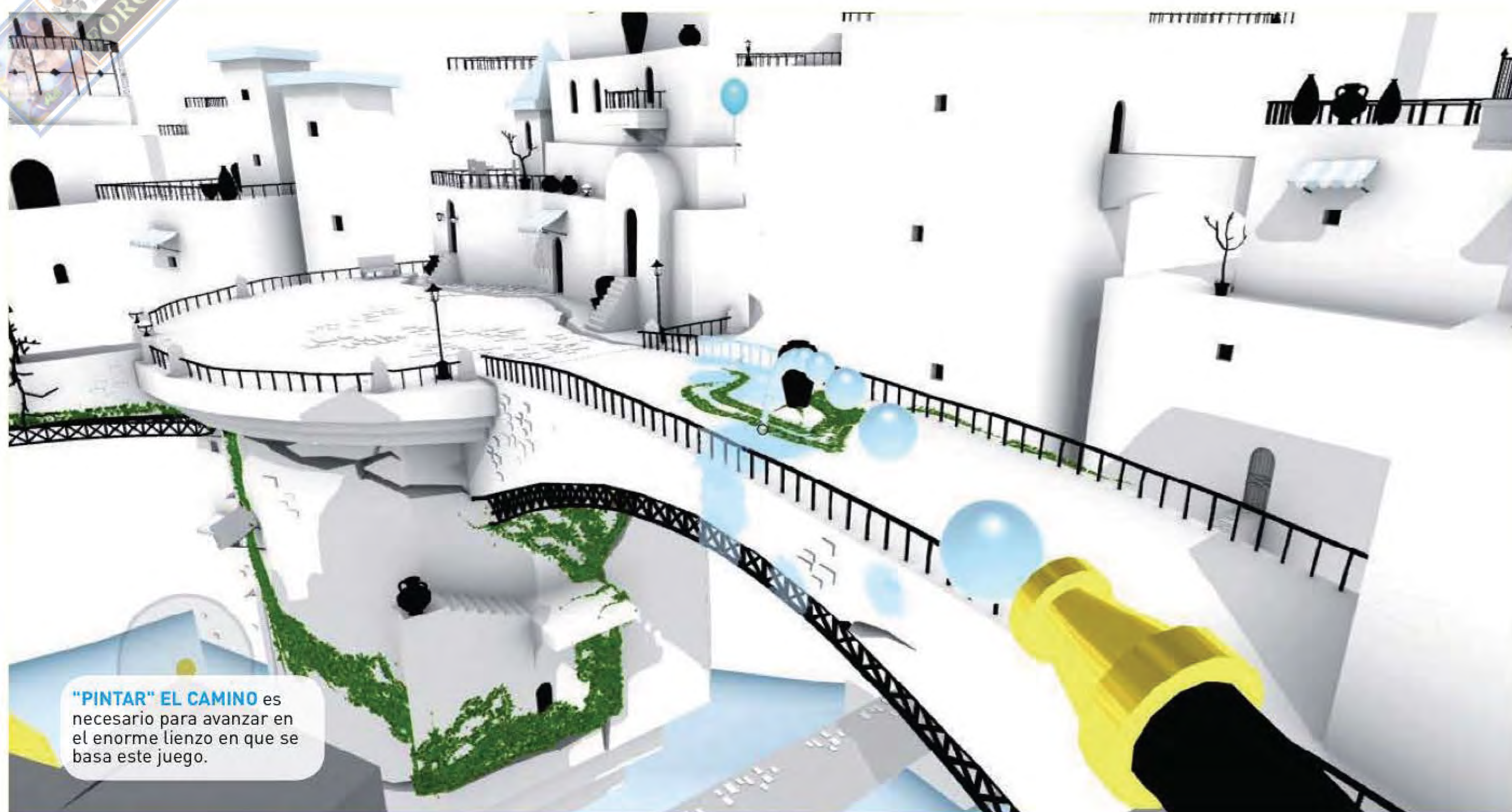
12 ■Lucha ■Namco-Bandai ■1 Jugador ■Castellano (textos) ■49,95 €

INSPIRADO EN LA SERIE DE TELEVISIÓN, este juego aprovecha el sensor de movimiento de Kinect para ofrecer combates en primera persona y "sobre raíles", de modo que los desplazamientos son casi automáticos y sólo hay que imitar ciertos gestos. El modo Historia abarca las cuatro grandes subsagas de Dragon Ball Z: la de los saiyanos, la de Freezer, la de los androides y la del Monstruo Bu. Sin embargo, apenas dura cuatro horas. Los combates duran entre cinco y diez minutos, lo que puede llegar a ser extenuante. En cuanto a la IA de los contrincantes, es bastante floja, ya que, muchas veces, se quedan estáticos. Se incluye un episodio inédito de la serie, protagonizado por Bardock.

Valoración Resulta muy superficial, con luchas tan largas como teledirigidas. La IA es limitada y no hay multijugador. **45**







"PINTAR" EL CAMINO es necesario para avanzar en el enorme lienzo en que se basa este juego.







LA ESTÉTICA es muy especial y nos hace creer que estamos dentro de un cuento. Recuerda en partes a *Mirror´s Edge* o a *Journey*. Lo cual es todo un piropo, claro.

PS3 | 3 | ■ Aventura ■ SCE ■ 1 jugador ■ Castellano ■ 12,99 €

THE UNFINISHED SWAN

Otro título llamado a unirse al club de los juegos que tocan el alma con su historia y que, por estética, podrían estar en un museo.

■ **MONROE ES UN NIÑO** que pierde a su madre (una pintora famosa por dejar sus cuadros inacabados) y decide quedarse con uno de sus cuadros, que tiene un cisne sin acabar. Un día, el cisne se escapa y Monroe decide perseguirlo a través de un entorno único: un enorme lienzo blanco al que podemos tirar bolas de pintura para revelar el camino y los obstáculos. Como en un "shooter" subjetivo, controlamos el movimiento de Monroe con el stick izquierdo, su vista con el derecho, lanzamos bolas con R2, con X saltamos y con el cuadrado interactuamos. No hay enemigos, pero sí sencillos puzzles.

→ **EL JUEGO HABLA DE LA VIDA,** de las pérdidas que sufrimos por el camino, de nuestros sueños o de la soledad de la vejez. No diremos nada más del argumento, pero tiene algo que te "toca", que deja libertad al jugador para tomar sus conclusiones. Superar los cuatro capítulos de los que consta nos lleva entre cuatro o cinco horas. Es una duración breve, pero a eso hay que añadir la búsqueda de coleccionables, que pueden servir para mejorar nuestras habilidades. Por cierto, el título es compatible con PS Move, aunque no es imprescindible usarlo. Lo principal es dejarse llevar por su especial desarrollo... HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	85
■ SONIDO	83
■ DURACIÓN	59
■ DIVERSIÓN	85

Valoración Un juego muy especial, en su mecánica y estética. Eso sí, se hace algo corto y no es muy rejugable, pero merece la pena experimentarlo.

PUNTUACIÓN FINAL 83

PS3-360-PC | NIGHTS INTO DREAMS HD

7 ■Aventura ■SEGA ■1 Jugador
■Castellano (textos) ■9,99 €/800

EL CLÁSICO DE SATURN se traslada a las plataformas digitales con gráficos en alta definición y mismo desarrollo: tenemos que ayudar a Claris y Elliot a superar unos oníricos escenarios en los que recopilar montones de orbes. Por supuesto, lo mejor viene cuando se transforman en Nights, un bufón con el que podemos volar a través de los escenarios. Después, toca luchar con el jefe final. Incluye la edición especial *Christmas Nights*.



Valoración Muy alegre y emotivo. Volar libremente es muy liberador, aunque la dificultad no está muy bien equilibrada. **79**

PS3-360-PC | WORMS REVOLUTION

12 ■Estrategia/Acción ■Team17 ■De 1 a 4 Jugadores
■Castellano (textos) ■14,99 €/1200

LOS WORMS VUELVEN A LA CARGA con gráficos poligonales, pero desarrollo 2D. Mantiene todo el armamento y desarrollo de los *Worms* clásicos, pero incorpora un nuevo sistema de física, de tal forma que podemos hacer caer objetos del escenario o desplazar el agua en nuestro favor. Además, hay 4 distintos tipos de gusanos, 3 modos de juego (clásico, fortaleza o a muerte) y divertidas locuciones en inglés a de Matt Berry (The IT Crowd).

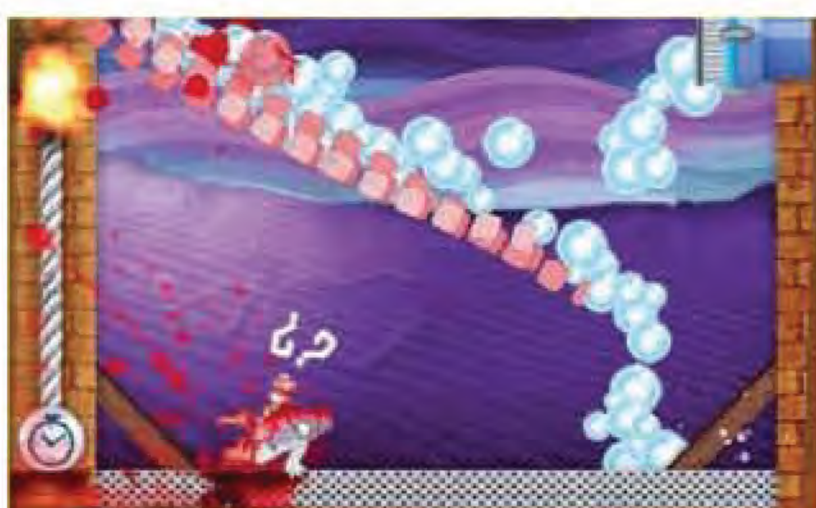


Valoración Recupera el pulso con un desarrollo más variado y simpático. La cámara y algunos objetos son algo imprecisos. **81**

iOS | SUGAR KID

■Habilidad ■A Crowd of Monsters
■1 Jugador ■Castellano ■0,79€

EL PEQUEÑO SUGAR KID es un terrón de azúcar que camina (¿?) y que ha sido atrapado en un entorno hostil. Para salvarlo, hemos de evitar que caiga sobre él el agua que se vierte en los escenarios. ¿Cómo? Pues trazando líneas que hagan de "acueducto" para desviar los diferentes chorros. El problema es que Sugar Kid no para de moverse. Aunque pueda parecer simple, los 90 niveles se van complicando con más y más trampas. Un juego sencillo, pero con personalidad, que además está firmado por desarrolladores españoles. ¡Hay que apoyar a la cantera!



Valoración Los cambios de desarrollo hacen que jugar sea muy entretenido. No estarían mal algunos niveles más... **80**

PS3-360 | NAUGHTY BEAR: PANIC IN PARADISE

16 ■Aventura/Acción ■505 Games
■1 Jugador ■Castellano (textos) ■9,99€/800

LA SECUELA del gamberro juego de ositos nos propone encarnar a Malote, un plantígrado de peluche que quiere vengarse de los que no le invitaron a una isla paradisíaca. Nuestro objetivo es acabar con 36 osos de peluche en misiones donde se combina la acción y el sigilo. Todo ello, claro está, con toneladas de humor negro. Eso sí, la mayoría de las veces hemos de recurrir a machacar botones para avanzar, lo que merma bastante la experiencia.



Valoración Es original y rejugable, pero la IA es lamentable y los gráficos parecen de la generación pasada. **67**

3DS
LIBERATION MAIDEN

12 ■Acción ■level-5 ■1 Jugador
■Inglés ■8 €

EL INCLASIFICABLE SUDA 51 firma este juego que busca dar un nuevo aire a los matamarcianos. La prota es Shoko, una muchacha que se enfunda su armadura-mecha para acabar con los engendros mecánicos que atacan Japón. Para ayudar a la ambientación, hay escenas cinemáticas elaboradas por el estudio Bones (Full Metal Alchemist). Cuando no vemos vídeos, participamos en batallas con un control al estilo *Kid Icarus Uprising*. Es todo muy espectacular, pero es una pena que la aventura se agote en unas 3 horas. Esto se debe a que originalmente formaba parte de un pack más amplio, llamado *Guild01*.

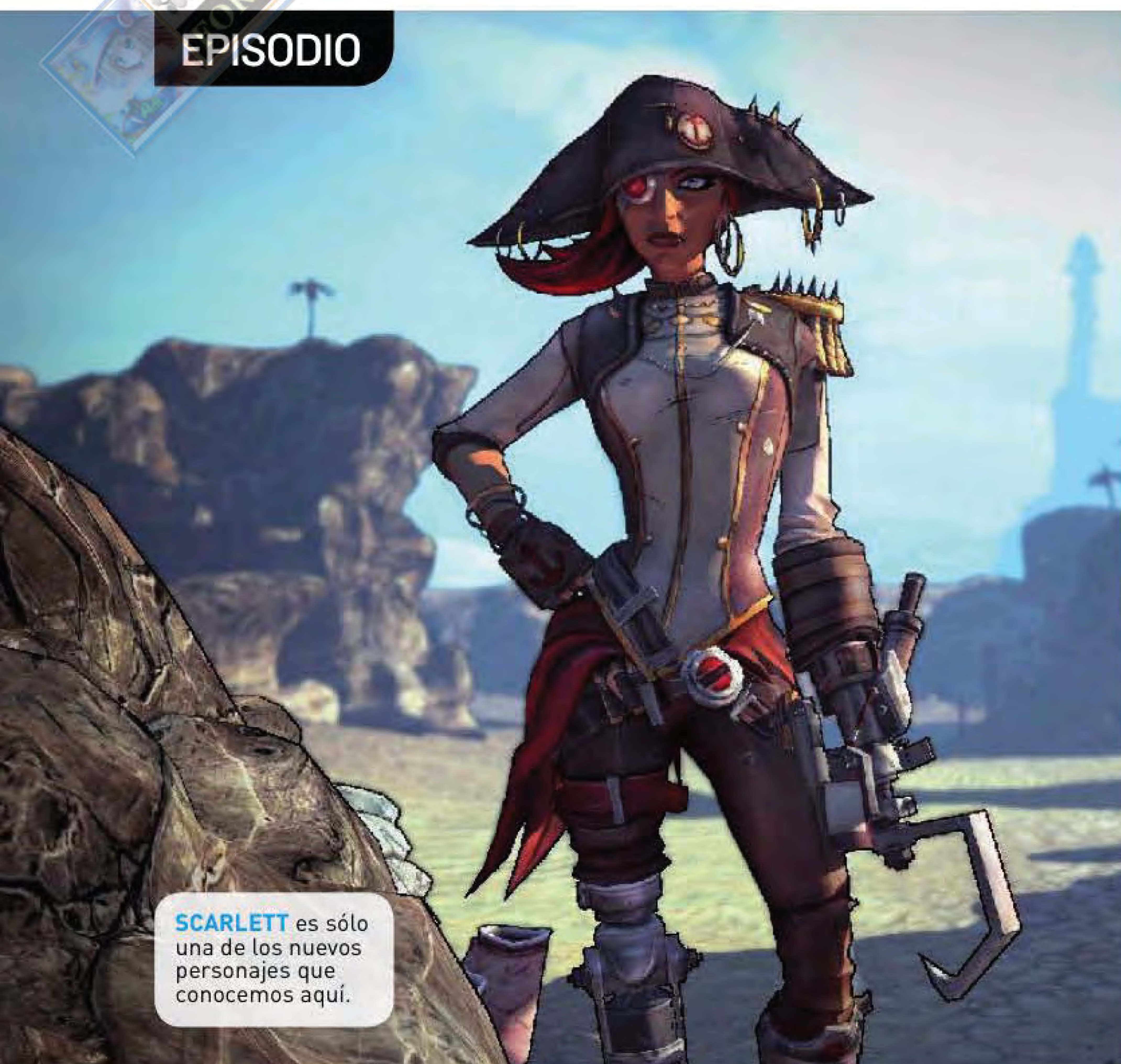






Valoración Reinterpreta los "juegos de navecitas" con un guión demencial y cinemáticas espectaculares. Se hace muy corto. **80**

EPISODIO


SCARLETT es sólo una de los nuevos personajes que conocemos aquí.

BORDERLANDS 2

PS3-360-PC | Precio: 9,99 €/800

La capitana Scarlett y su botín pirata

SI LLEGAMOS AL NIVEL 15 y hemos descargado esta expansión, la capitana Scarlett nos propondrá buscar un jugoso tesoro en la región de Oasis. En realidad, se trata de un conjunto de misiones poco innovadoras (buscar y matar, básicamente), pero los diálogos y la ambientación piratesca no están mal. Hubiéramos agradecido algún planteamiento de juego nuevo.

VALORACIÓN ★★★★★



VARIOS



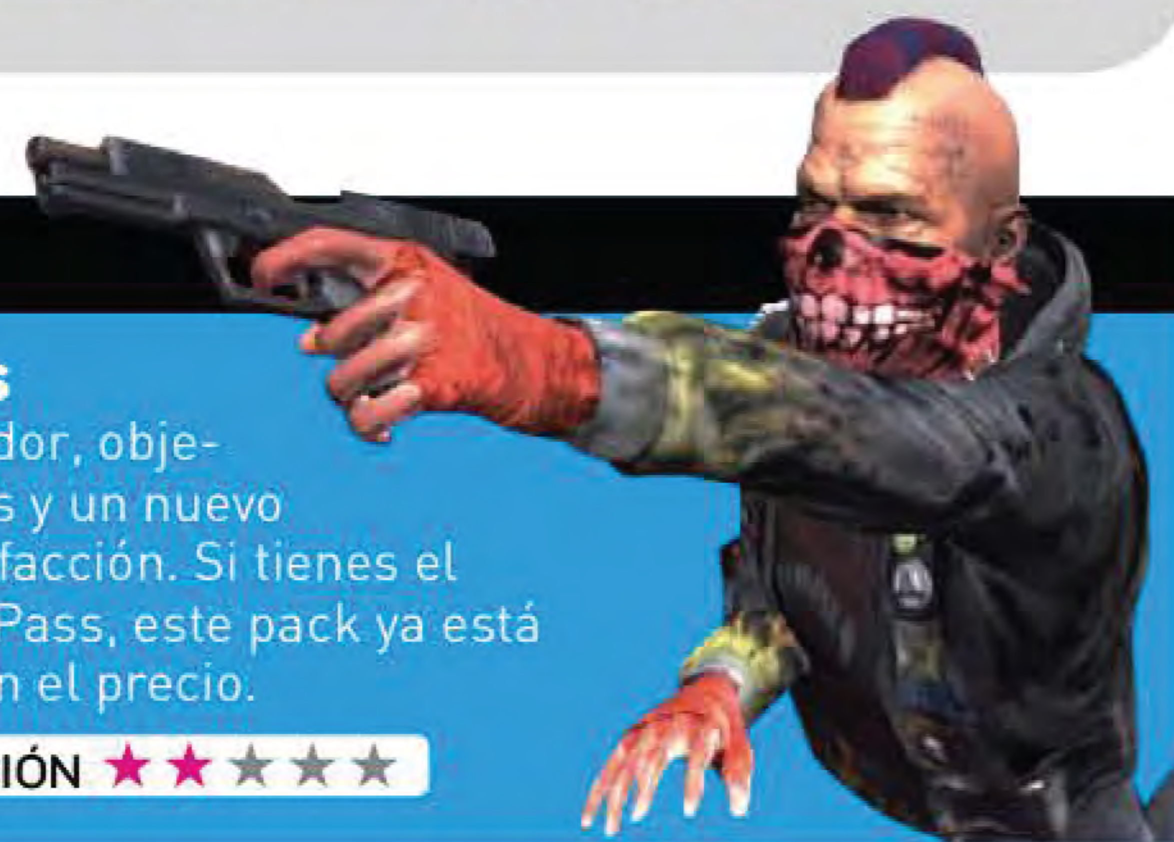
MAX PAYNE 3

PS3-360-PC
Precio: 9,99 €/800

Negociación de rehenes

4 MAPAS multijugador, objetos, armas y un nuevo avatar de facción. Si tienes el Rockstar Pass, este pack ya está incluido en el precio.

VALORACIÓN ★★★★★



VARIOS

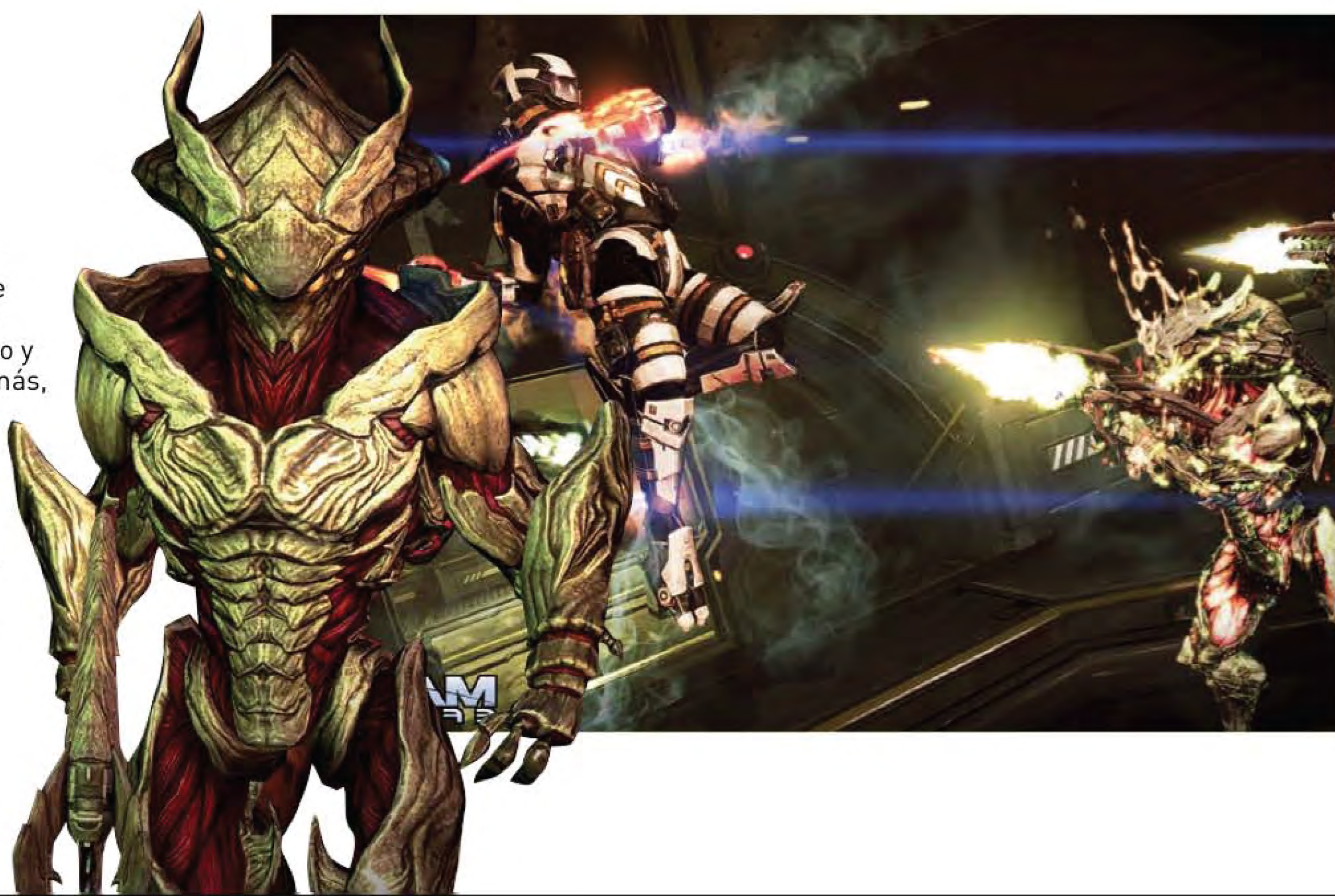
MASS EFFECT 3

PS3-360-PC | 450 MB/Gratis

Represalias

LA NUEVA EXPANSIÓN GRATUITA para el modo multijugador añade versiones "peligrosas" de los mapas clásicos, con trampas en el escenario y una ambientación apocalíptica. Además, nuevas armas, clases de personajes, modificadores de armamento y el nuevo modo Retos, en el que puedes cooperar con colegas para obtener nuevos títulos. Para nosotros, lo mejor ha sido encontrar nuevos enemigos: un nuevo bando Recolector, y nuevos soldados para los bandos ya existentes. ¡Brutal!

VALORACIÓN ★★★★★



DEMOS



FORZA HORIZON

La saga de velocidad más popular de Xbox 360 no quería faltar a su cita de este año. Hasta que podáis hincar el diente al juego final, podéis deleitaros por esta demo, que nos lleva por sinuosos circuitos a través de Colorado, desde terrenos salvajes hasta una pista urbana. Si tras descargar la demo adquirís el juego, os haréis con una versión especial del SRT Viper GTS de 2013. ¡Aquí, el que no corre, vuela!



SUPER MONKEY BALL

La versión Banana Splitz del alocado juego de monos desembarca en PlayStation Vita con montones de minijuegos nuevos y controles pensados para la consola de Sony. Descargad ya la demo para probar 6 niveles y dos retos, además del modo Editor.



SPORTS CHAMPIONS 2

El juego familiar de PS Move vuelve a la carga con nuevos minijuegos deportivos basados en la detección de movimientos. Ya está disponible la demo para PlayStation 3, con varias pruebas sencillas para que os hagáis una idea de lo que os espera.

MULTIMEDIA



ARMY OF TWO DEVIL'S CARTEL

La pareja más letal prepara su regreso a PlayStation 3 y Xbox 360. Ya se puede disfrutar de un tráiler de presentación, engalanado con el tema musical "Play for Keeps" de BoB. Qué nivel, Maribel.



MINECRAFT

En el tráiler "Una aventura creativa" podéis conocer los extras que incluye la expansión 1.8.2 para 360. Nuevas comidas, enemigos, aldeas, ríos... Si echabas en falta algo respecto a la versión PC, eso se acabó.



GRID 2

Los cambios en el nuevo juego de la serie Race Driver son evidentes: gráficos mucho más pulidos, sistema de dañoso... Para entenderlo mejor, bajad el tráiler de presentación en PS3 y Xbox 360.



SKYFALL

La nueva película de James Bond acaba de llegar a los cines. Si aún no os habéis convencido de ir a verla, descargad el tráiler premiere de la película para PS Vita. ¡Ay, Bardem, qué mala uva gastas!

NOTICIAS

REGRESA AL CAMPO DE BATALLA



Aftermath, el cuarto pack para *Battlefield 3*, llegará el 27 de noviembre a PS3 y en diciembre a 360. Un nuevo modo de juego, misiones, vehículos y armas silenciosas serán los extras del pack.

UN HOGAR PARA TUS HÉROES

La próxima descarga para *DC Universe Online* llegará a PC a comienzos de 2013. *Home Turf* nos permitirá diseñar y mantener nuestro propio cuartel general, en el que incluso será posible organizar peleas.

EXPANDIENDO MUTANT MUDDS

El divertido juego de 3DS ya tiene una nueva versión disponible en la eShop, con 20 niveles nuevos y más temas musicales. Puedes adquirirlo por 9 euros.

LA NUEVA TIENDA DE PLAYSTATION

PlayStation Store, la tienda online de PlayStation 3, cambia para ofrecer un interfaz más limpio y proporcionar más información sobre nuestras compras. Aunque el cambio estaba previsto para el pasado 17 de octubre, problemas de implementación de última hora han pospuesto el cambio. Ya está disponible, aunque está habiendo algunos problemas de velocidad. Esperemos que pronto esté funcionando a plena potencia.

La web del mes



TRÁILER HALO 4

En **http://tinyurl.com/9kl96c8** podéis ver el nuevo tráiler promocional de *Halo 4*, dirigido nada más y nada menos que por David Fincher (Seven, El Club de la Lucha). Son apenas un par de minutos, pero os aseguramos que merece la pena verlo.



LOS MEJORES

TOP JUEGOS

La opinión de los lectores y de los expertos mundiales

TU OPINIÓN CUENTA

Escribe tus favoritos, críticas o esperados a:
- *losmasesperados.hobbyconsolas@axelspringer.es*
- *vuestrosfavoritos.hobbyconsolas@axelspringer.es*
- *vuestrascriticas.hobbyconsolas@axelspringer.es*

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

VUESTROS FAVORITOS

Pos.	Juego	Plataformas	Estado	Posición anterior	Meses en lista
1	CoD: Modern Warfare 3	PS3 - XBOX 360 - PC	R	-	1
2	Battlefield 3	PS3 - XBOX 360 - PC	R	-	1
3	Uncharted 3	PS3	↑	7	2
4	Max Payne 3	PS3 - XBOX 360 - PC	R	-	1
5	L.A. Noire	PS3 - XBOX 360 - PC	R	-	1
6	PES 2013	PS3 - XBOX 360 - PC	R	-	1
7	Dark Souls	PS3 - XBOX 360	R	-	1
8	Transformers: La caída de Cybertron	PS3 - XBOX 360 - PC	!	-	1
9	Skyrim	PS3 - XBOX 360 - PC	↓	3	8
10	Red Dead Redemption	PS3 - XBOX 360	→	10	2

La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones enviadas por los lectores de Hobby Consolas.

!: NUEVA ENTRADA EN LISTA **R: REENTRADA EN LISTA**

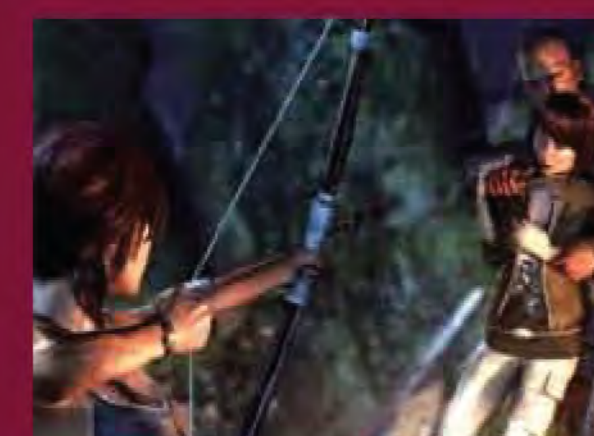
LOS MÁS ESPERADOS



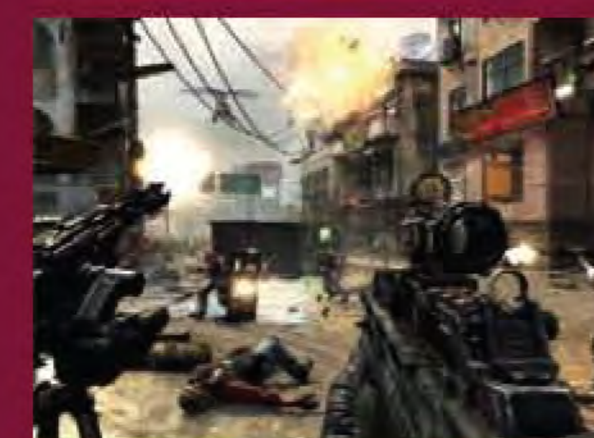
1 GTA V
PS3 - XBOX 360 - PC
La nueva joya de la corona de Rockstar tiene a todo el mundo en vilo, en espera de saber su fecha definitiva. Sólo queda sentarse y aguardar.
FECHA: 2013



2 The Last of Us
PS3
Ellie y Joel protagonizarán una aventura ambientada en un futuro sumido en el caos. No hay quien no quiera saber ya qué nos deparará ese futuro.
FECHA: 2013



3 Tomb Raider
PS3 - XBOX 360 - PC
El reseteo de las andanzas de la arqueóloga Lara Croft nos pondrá en su piel en uno de sus primeros trabajos, a los 21 años de edad.
FECHA: 5 DE MARZO



4 Black Ops II
PS3 - XBOX 360 - PC
La saga de disparos más rompedora de la presente generación está ya a la vuelta de la esquina, con su mezcla de Guerra Fria y guerra futura.
FECHA: 13 DE NOVIEMBRE



5 MGS Ground Z.
PS3 - XBOX 360
La nueva epopeya de Hideo Kojima nos llevará con Big Boss. Desde que se anunció, no se ha sabido nada más, pero hay ansias por él.
FECHA: 2014

La lista de **Los Más Esperados** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas.

VUESTRAS CRÍTICAS SOBRE... RESIDENT EVIL 6

La valoración de Hobby Consolas (nº 254) fue de 92.

Las críticas que hemos recogido durante este mes han sido muy variadas. Aquí tenéis las que más nos han gustado:





Bueno, pero sin terror
Pablo L. Guerrero

"Coge lo mejor de todos los *Resident Evil*. Le falta el toque de 'survival', aunque hay pinceladas de ello en la campaña de Leon".

NOTA **90**



Un auténtico juegazo
Iván Ruiz Otero

"Largo, variado, divertido, de impecable factura técnica... Los tiempos cambian: ¿Por qué *Resident Evil* no debería?".

NOTA **97**

LA OPINIÓN DE LA PRENSA MUNDIAL

PUESTO	JUEGO	NOTA MEDIA	REVISTA LÍDER EN ESPAÑA **Hobby Consolas**	REVISTA LÍDER EN JAPÓN **Famitsu**	WEB LÍDER EN REINO UNIDO **IGN**	REVISTA LÍDER EN EE.UU. **Game Informer**	WEB LÍDER EN EE.UU. **Gamespot**	REVISTA LÍDER EN REINO UNIDO **Edge**
1	**Borderlands 2** PS3 - XBOX 360 - PC	92	**94**/100 "Su mezcla de tiros, rol y cooperación es espectacular"	**37**/40 No disponible	**9**/10 "Prepárate para perderte en la maravillosa Pandora"	**9,75**/10 "De las experiencias más gratificantes de esta generación"	**8,5**/10 "Un deleite para gastar horas y horas de tiempo libre"	**9**/10 "Gearbox conoce las bases del shooter mejor que nadie"
2	**Dishonored** PS3 - XBOX 360 - PC	90	**94**/100 "No querrás jugar a nada que no esté tan bien diseñado"	**35**/40 No disponible	**9,2**/10 "Una joya, con un mundo memorable y una gran estética"	**8,75**/10 "Ofrece muchas opciones, que es una delicia descubrir"	**9**/10 "Los poderes, la libertad y el diseño son excelentes"	**9**/10 "Sus opciones se traducen en un deleite poco habitual"
3	**FIFA 13** PS3 - XBOX 360 - PC	89	**94**/100 "Es la culminación de un gran proyecto futbolístico"	**37**/40 No disponible	**9**/10 "No se reinventa, pero ha mejorado. Rápido y divertido"	**8,75**/10 "Captura la pasión del fútbol, pero tiene imperfecciones"	**8**/10 "Ha evolucionado poco, pero aún es el más completo"	**-**/10 No disponible
4	**Max Payne 3** PS3 - XBOX 360 - PC	87	**94**/100 "Cada elemento está cuidado y funciona a la perfección"	**35**/40 No disponible	**9**/10 "Jugabilidad simple al servicio de una poderosa narrativa"	**9,2**/10 "No explora nuevos territorios, pero gustará a los fans"	**9**/10 "Un digno sucesor para los juegos que le precedieron"	**7**/10 "Sorprendentemente conservador para ser de Rockstar"
5	**PES 2013** PS3 - XBOX 360 - PC	86	**88**/100 "La simulación es ahora mucho más convincente"	**35**/40 No disponible	**8,5**/10 "Por fin empieza a ser más que una sombra de *FIFA*"	**8,8**/10 "Pule detalles sobre todo, pero es un buen paso adelante"	**8**/10 "Se abraza al pasado para crear una buena simulación"	**-**/10 No disponible
6	**Tekken Tag Tournam. 2** PS3 - XBOX 360	83	**88**/100 "Se sitúa entre los mejores del género de la lucha"	**39**/40 No disponible	**7,5**/10 "El plantel es gigante, pero tiene aspectos frustrantes"	**8,5**/10 "Lleva a la franquicia más alto que nunca"	**8,5**/10 "El sistema de combate es profundo y desafiante"	**7**/10 "No ha evolucionado tanto como otras sagas de lucha"
7	**New Super Mario Bros 2** 3DS	81	**90**/100 "El frenesí de monedas es adictivo. No ha evolucionado"	**36**/40 No disponible	**8,5**/10 "La fórmula es perfecta, pero es corto y faltan novedades"	**8,2**/10 "Innovación poca, aunque el control es muy bueno"	**7**/10 "Divertido, pero poco imaginativo en el diseño de niveles"	**7**/10 "Hay más elementos viejos que nuevos"
8	**Darksiders II** PS3 - XBOX 360 - PC	80	**91**/100 "Una mezcla de géneros que nos engancha"	**--**/40 No disponible	**7,5**/10 "No rivaliza con los grandes del género de acción"	**9**/10 "20 horas de mazmorras, quests y secretos"	**8,5**/10 "Acción, exploración y coleccionismo bien combinados"	**6**/10 "Bebe de tantas fuentes que no tiene identidad propia"
9	**Sleeping Dogs** PS3 - XBOX 360 - PC	80	**85**/100 "Variado, con posibilidades y elementos originales"	**36**/40 No disponible	**8,5**/10 "Una historia excelente, pero con fallos técnicos"	**7,7**/10 "Los fans de los sandbox tienen razones para jugarlo"	**8**/10 "Variado y con una ambientación cautivadora"	**6**/10 "Este thriller cuenta con algunas chispas de brillantez"
10	**Resident Evil 6** PS3 - XBOX 360	77	**92**/100 "No es el mejor de la saga, pero sí el más espectacular"	**39**/40 No disponible	**7,9**/10 "El Resident más grande de siempre, pero no el mejor"	**8,75**/10 "Muta a la acción pura, que es genial en cooperativo"	**4,5**/10 "Una caricatura pobre de los juegos de acción modernos"	**6**/10 "Redefine la saga con un burdo compendio de acción"

Los juegos de la lista de **La Opinión de la Prensa Mundial** son elegidos por la redacción entre los más populares del momento.



Un cóctel de acción

Israel Santiago

"El residente deja la maldad y toma las armas para combatir, sin miedo, contra hordas de enemigos. Largo y divertido si es a dobles".

NOTA **93**



Es un buen *Resident*

Frank Infantes

"Proporciona horas de entretenimiento y resulta muy rejugable, aunque querer mezclar tantos estilos le ha acabado pasando factura".

NOTA **85**



Ha perdido su esencia

Eloy Holgado

"Como *Resident Evil*, sólo tiene el nombre. Como juego, es una copia de otros muchos del género de la acción: pasillero y repetitivo".

NOTA **70**



Un shooter del montón

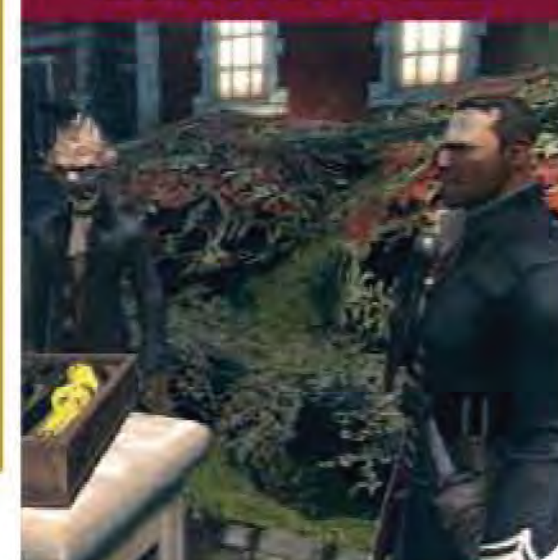
Jose Diego Nieto

"La franquicia es nuevamente violada con un juego que nada tiene que ver con sus orígenes. El guión no aporta nada a la saga".

NOTA **50**

El mes que viene, dadnos vuestra opinión sobre:

DISHONORED



LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos por consolas y los favoritos de la redacción

NUEVO

PLAYSTATION 3



Aventura/Acción	NOTA	PRECIO
1 GTA IV	97	29,90 €
2 Uncharted 3	96	39,95 €
3 Red Dead Redemption	96	29,95 €
4 Metal Gear Solid 4	96	29,95 €
5 Dishonored	94	59,95 €
6 Assassin´s Creed III (NUEVO)	93	69,95 €

Shoot'em up	NOTA	PRECIO
1 CoD: Modern Warfare 3	95	70,95 €
2 Killzone 3	95	29,95 €
3 Borderlands 2	94	59,95 €

Plataformas	NOTA	PRECIO
1 Little Big Planet 2	95	29,95 €
2 Little Big Planet	95	19,95 €
3 Sonic Generations	87	39,95 €

Velocidad	NOTA	PRECIO
1 Gran Turismo 5	95	29,95 €
2 F1 2012	93	64,95 €
3 Dirt 3	92	40,95 €

Fútbol	NOTA	PRECIO
1 FIFA 13	94	69,95 €
2 FIFA 12	94	29,95 €
3 Pro Evol. Soccer 2013	88	49,95 €

Rol	NOTA	PRECIO
1 Skyrim	96	69,95 €
2 Fallout New Vegas	94	29,95 €
3 Mass Effect 3	93	69,95 €

Lucha	NOTA	PRECIO
1 Super Street Fighter IV	95	39,95 €
2 U. Marvel vs Capcom 3	94	39,95 €
3 Mortal Kombat	94	29,95 €

Deportivos	NOTA	PRECIO
1 NBA 2K13	93	59,95 €
2 Virtua Tennis 4	92	39,95 €
3 Top Spin 4	91	29,95 €

Varios	NOTA	PRECIO
1 Rock Band 3	94	19,95 €
2 Guitar Hero World Tour	94	9,90 €
3 Portal 2	90	29,95 €

El juego del mes



ASSASSIN'S CREED III

El Animus traslada a Desmond a la revolución americana para buscar pistas sobre los templarios en la piel de Connor, un nativo que, hacha en mano, se relaciona con George Washington, dirige barcos de guerra o caza en plena naturaleza.

Wii



Aventura/Acción	NOTA	PRECIO
1 Zelda Skyward Sword	97	49,95 €
2 Metroid Prime Trilogy	95	49,95 €
3 No More Heroes 2	90	39,95 €
4 Resident Evil 4	90	29,95 €
5 Madworld	90	9,90 €
6 Metroid: Other M	89	49,95 €

Shoot'em up	NOTA	PRECIO
1 CoD: Black Ops	91	60,95 €
2 CoD: Modern Warfare	90	39,90 €
3 The Conduit	90	19,95 €

Plataformas	NOTA	PRECIO
1 Super Mario Galaxy 2	97	49,95 €
2 Super Mario Galaxy	97	24,95 €
3 New Super Mario Bros	94	49,95 €

Velocidad	NOTA	PRECIO
1 Mario Kart	91	49,95 €
2 Excite Truck	82	49,95 €
3 Need for Speed: Carbono	80	29,95 €

Fútbol	NOTA	PRECIO
1 Pro Evolution 2011	88	9,95 €
2 Pro Evolution 2012	87	19,95 €
3 FIFA 12	86	29,95 €

Rol	NOTA	PRECIO
1 The Last Story	93	50,95 €
2 Monster Hunter Tri	93	49,95 €
3 Xenoblade Chronicles	90	50,95 €

Lucha	NOTA	PRECIO
1 Super Smash Bros Brawl	94	49,95 €
2 Tatsunoko vs Capcom	92	39,90 €
3 Dragon Ball BT 3	90	24,95 €

Deportivos	NOTA	PRECIO
1 Virtua Tennis 4	92	29,95 €
2 Wii Sports Resort	90	64,90 €
3 NBA 2K13 (NUEVO)	84	29,95 €

Varios	NOTA	PRECIO
1 Guitar Hero World Tour	94	29,95 €
2 Rock Band 2	94	29,90 €
3 Wii Fit Plus	87	19,95 €

El juego del mes



NBA 2K13

La mejor liga de baloncesto del mundo está a punto de empezar, tras un largo parón. Después del triunfo de los Miami Heat el año pasado, este curso Los Angeles Lakers vuelven a ser los grandes aspirantes. Toca, pues, armar el Wiimote para meter canastas y conquistar el anillo de campeón.

XBOX 360



Aventura/Acción	NOTA	PRECIO
1 GTA IV	97	29,90 €
2 Red Dead Redemption	96	29,95 €
3 Gears of War 3	94	39,95 €
4 Dishonored	94	59,95 €
5 Max Payne 3	94	39,95 €
6 Assassin's Creed 3 (NUEVO)	93	69,95 €

Shoot'em up	NOTA	PRECIO
1 Halo: Reach	96	39,95 €
2 CoD: Modern Warfare 3	95	70,95 €
3 Halo 4 (NUEVO)	94	64,95 €

Plataformas	NOTA	PRECIO
1 Sonic Generations	87	39,95 €
2 Spyro La fuerza del...	81	19,95 €
3 Sonic the Hedgehog	68	19,90 €

Velocidad	NOTA	PRECIO
1 Forza Motorsport 4	94	39,95 €
2 Forza Horizon (NUEVO)	93	64,95 €
3 F1 2012	93	64,95 €

Fútbol	NOTA	PRECIO
1 FIFA 13	94	69,95 €
2 FIFA 12	94	29,95 €
3 Pro Evol. Soccer 2013	88	49,95 €

Rol	NOTA	PRECIO
1 Skyrim	96	69,95 €
2 Fallout New Vegas	94	29,95 €
3 Mass Effect 3	93	69,95 €

Lucha	NOTA	PRECIO
1 Super Street Fighter IV	95	39,95 €
2 U. Marvel vs Capcom 3	94	39,95 €
3 Mortal Kombat	94	29,95 €

Deportivos	NOTA	PRECIO
1 NBA 2K13	93	59,95 €
2 Virtua Tennis 4	92	39,95 €
3 Top Spin 4	91	29,95 €

Varios	NOTA	PRECIO
1 Rock Band 3	94	19,95 €
2 Portal 2	90	29,95 €
3 Tropico 4	82	29,90 €

El juego del mes



HALO 4

El Jefe Maestro regresa a Xbox 360 tras un merecido descanso. La lucha contra el Covenant y los prometeos en el planeta Réquiem, junto con un multijugador de altura, supone un gran debut de 343 Industries al cargo de la saga de disparos que construyó Bungie.




PC



Aventura/Acción	NOTA	PRECIO
1 L.A. Noire	98	19,95 €
2 Batman Arkham City	98	31,00 €
3 Max Payne 3	95	29,95 €
4 Alan Wake	95	21,95 €
5 Warhammer 40.000 Space Marines	88	24,95 €

MMORPG	NOTA	PRECIO
1 Star Wars The Old Republic	97	12,95 €
2 World of Warcraft: Mists of Pandaria	94	34,95 €
3 Guild Wars 2	91	54,95 €
4 W. of Warcraft Cataclysm	85	29,95 €
RTS		
1 StarCraft 2	98	39,95 €
2 Total War Shogun 2	94	19,95 €
3 Civilization V	89	29,95 €
4 Men of War: Assault Squad	85	9,95 €
Shoot'em up		
1 Borderlands 2	94	49,95 €
2 CoD Modern Warfare 3	93	60,95 €
3 RAGE	90	49,95 €
4 Crysis 2	91	9,95 €
5 Singularity	89	19,95 €

Rol	NOTA	PRECIO
1 Diablo 3	98	59,95 €
2 Mass Effect 3	96	20,50 €
3 The Witcher 2	96	40,95 €
4 Torchlight 2	93	18,99 €
5 Skyrim	92	49,95 €
Aventura		
1 The Secret of Monk. Island LeChuck's Revenge SE	95	9,99 €
2 New York Crimes	90	19,95 €
3 La Fuga de Deponia !	82	19,95 €
4 Lost Horizon	80	9,99 €
Simulación		
1 Los Sims 3 Salto a la Fama	89	39,95 €
2 Los Sims 3 Sobrenatural	88	39,95 €
3 Silent Hunter 5	87	4,90 €

El juego del mes



LA FUGA DE DEPONIA

Esta desenfadada aventura gráfica nos pone en la piel de Rufus, un joven que anhela huir de Deponia, una ciudad decadente y llena de basura. El desarrollo y la resolución de los puzles se apoyan en el típico sistema de "point and click".

NINTENDO 3DS



Aventura/Acción	NOTA	PRECIO
1 Zelda Ocarina of Time	94	44,95 €
2 Resident Evil Revelations	93	44,95 €
3 P. Layton y la Máscara...	92	44,95 €
4 MGS 3D: Snake Eater	91	39,95 €
5 Kid Icarus: Uprising	90	44,95 €
6 Star Fox 64 3D	88	45,95 €

Deportivos	NOTA	PRECIO
1 Mario Tennis Open	88	44,95 €
2 FIFA 12	87	44,95 €
3 Pro Evolution Soccer 2011	83	39,95 €
Plataformas		
1 Super Mario 3D Land	93	44,95 €
1 New Super Mario Bros 2	90	44,95 €
3 Sonic Generations	77	49,95 €
Velocidad		
1 Mario Kart 7	89	44,95 €
2 Ridge Racer 3D	78	45,95 6
3 F1 2011	72	45,95 6
Simulador		
1 Pilotwings Resort	82	45,95 €
2 Ace Combat AHL	73	45,95 €
3 Steel Diver	60	45,95 €

Rol	NOTA	PRECIO
1 Kingdom Hearts 3D	89	34,95 €
2 Heroes of Ruin	82	44,95 €
3 Dragon Quest VI	78	19,90 €
Lucha		
1 Super Street Fighter IV	93	45,95 €
2 Dead or Alive Dimensions	85	45,95 €
3 Tekken 3D Prime Edition	83	44,95 €
Habilidad		
1 Super Monkey Ball	79	49,95 €
2 Crush 3D	75	44,95 €
3 Puzle Bobble Universe	69	39,95 €
Varios		
1 Nintendogs + Cats	86	45,95 €
2 Theatrhythm Final Fantasy	81	39,95 €
3 PacMan & Galaga Dim.	78	40,95 €

El juego del mes



POKÉMON NEGRO / BLANCO 2

Pokémon se ha convertido, por derecho propio, en la franquicia estrella de las consolas portátiles de Nintendo. Ahora, llega esta secuela de las ediciones Blanca y Negra, que es de DS y que, por supuesto, se puede usar en 3DS.

PS VITA



Aventura/Acción	NOTA	PRECIO
1 Metal Gear Solid HD Col.	93	29,95 €
2 A. Creed III: Liberation !	91	49,95 €
3 Uncharted: El Abismo...	91	49,95 €
4 Gravity Rush	87	39,95 €
5 Ninja Gaiden Sigma Plus	86	39,95 €
6 Lego H. Potter Años 5-7	76	40,95 €

Shoot'em up	NOTA	PRECIO
1 Resistance: Burning Skies	78	49,95 €
2 No disponible	--	
3 No disponible	--	
Plataformas		
1 Little Big Planet	90	39,95 €
2 Rayman Origins	85	39,95 €
3 No disponible	--	
Velocidad		
1 Wipeout 2048	80	39,95 €
2 ModNation Racers	80	39,95 €
3 F1 2011	78	45,95 €
Fútbol		
1 FIFA Football	87	29,95 €
2 FIFA 13 !	84	49,95 €
3 No disponible	--	

Rol	NOTA	PRECIO
1 No disponible	--	
2 No disponible	--	
3 No disponible	--	
Lucha		
1 Street Fighter X Tekken !	93	49,95 €
2 Ult. Marvel vs Capcom 3	93	44,95 €
3 Mortal Kombat	92	51,00 €
Deportivos		
1 Virtua Tennis 4	90	49,95 €
2 Everybody's Golf	82	39,95 €
3 No disponible	--	
Varios		
1 Lumines	79	39,95 €
2 Little Deviants	75	29,95 €
3 Sound Shapes	70	12,99 €

El juego del mes



AC III LIBERATION

Aveline protagoniza esta versión exclusiva de *Assassin's Creed 3* para PS Vita, ambientada en la Nueva Orleans del siglo XVIII y totalmente diferente a la edición de PS3, Xbox 360 y PC. Como miembro de los asesinos, la chica, descendiente de franceses y africanos, debe enfrentarse a los pérfidos arribistas españoles.

TOP DESCARGABLES

Bazar Xbox Live

JUEGOS ARCADE: Originales y exclusivos para descarga

1	Portal: Still Alive	1200	629 MB
2	Fez	800	277 MB
3	Braid	1200	144 MB
4	Minecraft	1600	113 MB
5	Spelunky	1200	157 MB



Minecraft
Gracias a sus nuevas actualizaciones, el juego de construcción está de moda.

JUEGOS INDIE: Títulos creados por los usuarios

1	Rotor´Scope	240	96 MB
2	Wizorb	240	156 MB
3	Arkedo Series: Pixel!	240	80 MB
4	Cthulhu Saves the World	240	149MB
5	The Impossible Game	80	9 MB

Store PS3

JUEGOS EXCLUSIVOS DE PS3

1	Wipeout HD	17,99 €	997 MB
2	Braid	9,99 €	240 MB
3	Journey	12,99 €	591 MB
4	Skullgirls	14,99 €	1,16 GB
5	The Unfinished Swan !	12,99 €	N/D



The Unfinished Swan
¿Un juego? ¿Un cuento? Un poco de todo, en una experiencia que no se parece a nada que hayáis visto.

MINIS: Juegos pequeños para PS3, Vita y PSP

1	Angry Birds	3,99 €	34 MB
2	Piyotama	3,99 €	40 MB
3	Wizorb	2,99 €	156 MB
4	A Space Shooter for 2 bucks!	1,99 €	190 MB
5	Pac-man Championship Ed.	3,99 €	42 MB

Store PS Vita

JUEGOS EXCLUSIVOS DE PS VITA

1	Mutant Blobs Attack	4,99 €	127 MB
2	Plantas contra Zombis	11,25 €	74 MB
3	Super Stardust Delta	6,99 €	209 MB
4	Escape Plan	8,99 €	840 MB
5	Frobisher Says!	Gratis	421MB



Escape Plan
La comedia-noir-sangrienta de Vita no para de aumentar a base de actualizaciones. ¡Ayudad a Lil y Laarg!

Canal Tienda Wii

Wii WARE + CONSOLA VIRTUAL

1	World of Goo	1500 WP	319 Bloques
2	Zelda Ocarina of Time (N64)	1000 WP	368 Bloques
3	Super Mario 64 (N64)	1000 WP	90 Bloques
4	Nyxquest: Kindred Spirits	1000 WP	299 Bloques
5	La-Mulana	1000 WP	N/D

Canal Tienda 3DS

DSi WARE: Juegos nuevos para DSi y 3DS

1	Dodogo!	8 €	100 Bloques
2	Shantae: Risky´s Revenge	12 €	129 Bloques
3	Una Pausa con Dr. Mario	5 €	32 Bloques
4	Tetris Party Live	5 €	35 Bloques
5	Plantas contra Zombis	8 €	121 Bloques



VVVVVV
Parece sencillo, pero tiene una dificultad sólo apta para los más jugones.

JUEGOS EXCLUSIVOS PARA 3DS

1	Zelda: Link´s Awakening (GBC)	6 €	45 bloques
2	Super Mario Bros. (NES)	5 €	52 bloques
3	Kid Icarus 2 (GB)	3 €	47 bloques
4	Mighty Switch Force	6€	1621bloques
5	VVVVVV	8€	N/D

LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN



Javier Abad

1	Assassin´s Creed III	PS3
2	Resident Evil 6	PS3
3	Dishonored	360
4	Max Payne 3	XBOX 360
5	Halo 4	XBOX 360
6	Darksiders II	XBOX 360
7	RE Revelations	3DS
8	New S. Mario Bros	3DS
9	Uncharted 3	PS3
10	AC Liberation	Vita



David Martínez

1	CoD: MW 3	XBOX 360
2	Metal Gear Solid 4	PS3
3	Skyrim	PS3
4	Dishonored	PS3
5	Halo 4	XBOX 360
6	Red Dead Redemp.	PS3
7	Uncharted 3	PS3
8	Battlefield 3	PS3
9	Assassin´s Creed III	PS3
10	Mass Effect 3	XBOX 360



Daniel Quesada

1	Mass Effect 3	XBOX 360
2	Portal 2	PS3
3	Assassin´s Creed III	PS3
4	Skyrim	XBOX 360
5	Shenmue II	XBOX
6	Heavy Rain	PS3
7	St. Fighter x Tekken	Vita
8	Super Mario Galaxy 2	Wii
9	Dishonored	XBOX 360
10	Little Big Planet	PS Vita



José Luis Sanz

1	Portal 2	PC
2	Skyrim	PC
3	Assassin´s Creed III	PS3
4	Uncharted 3	PS3
5	The Witcher 2	PC
6	Mass Effect 3	PC
7	Red Dead Redemption	360
8	L.A. Noire	PS3
9	Luigi's Mansion	GC
10	Super Mario 64	N64

1	Assassin´s Creed III	PS3 - XBOX 360
2	The E. Scrolls V: Skyrim	PS3 - XBOX 360 - PC
3	Portal 2	PS3 - XBOX 360 - PC
4	Dishonored	PS3 - XBOX 360 - PC
5	Mass Effect 3	PS3 - XBOX 360 - PC

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona con las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.

→ LOS 5 MEJORES JUEGOS...

de carreras de karts

La velocidad alocada es un filón de diversión, aunque en ellas no siempre gana el más rápido al volante...



Wii 49,95 €

1 MARIO KART

El icono de Nintendo es un especialista en el arte del 'spin off'. Sus paseos por el mundillo del karting son famosos desde la era de los 16 bits. Los caparazones, los plátanos, los rayos o los champiñones nunca faltan.



PS3 19,95 €

2 MODNAT. RACERS

Su completo editor de circuitos, personajes y karts lo ha convertido en referencia de PS3, hasta que llegue el prometedor *Little Big Planet Karting*.



PS3 - Xbox 360 - Wii - PC 24,95 €

3 SONIC & SEGA

Sega se sumó al género de la velocidad alocada invitando a la carretera a sus grandes estrellas, con un destacado papel para las de la saga *Sonic*.



Xbox - Gamecube - PS2 9,95 €

4 CRASH TEAM RAC.

Crash Bandicoot, el simpático marsupial que triunfó en la primera PlayStation, ha protagonizado varios juegos de carreras, como *Crash Tag Team Racing*.

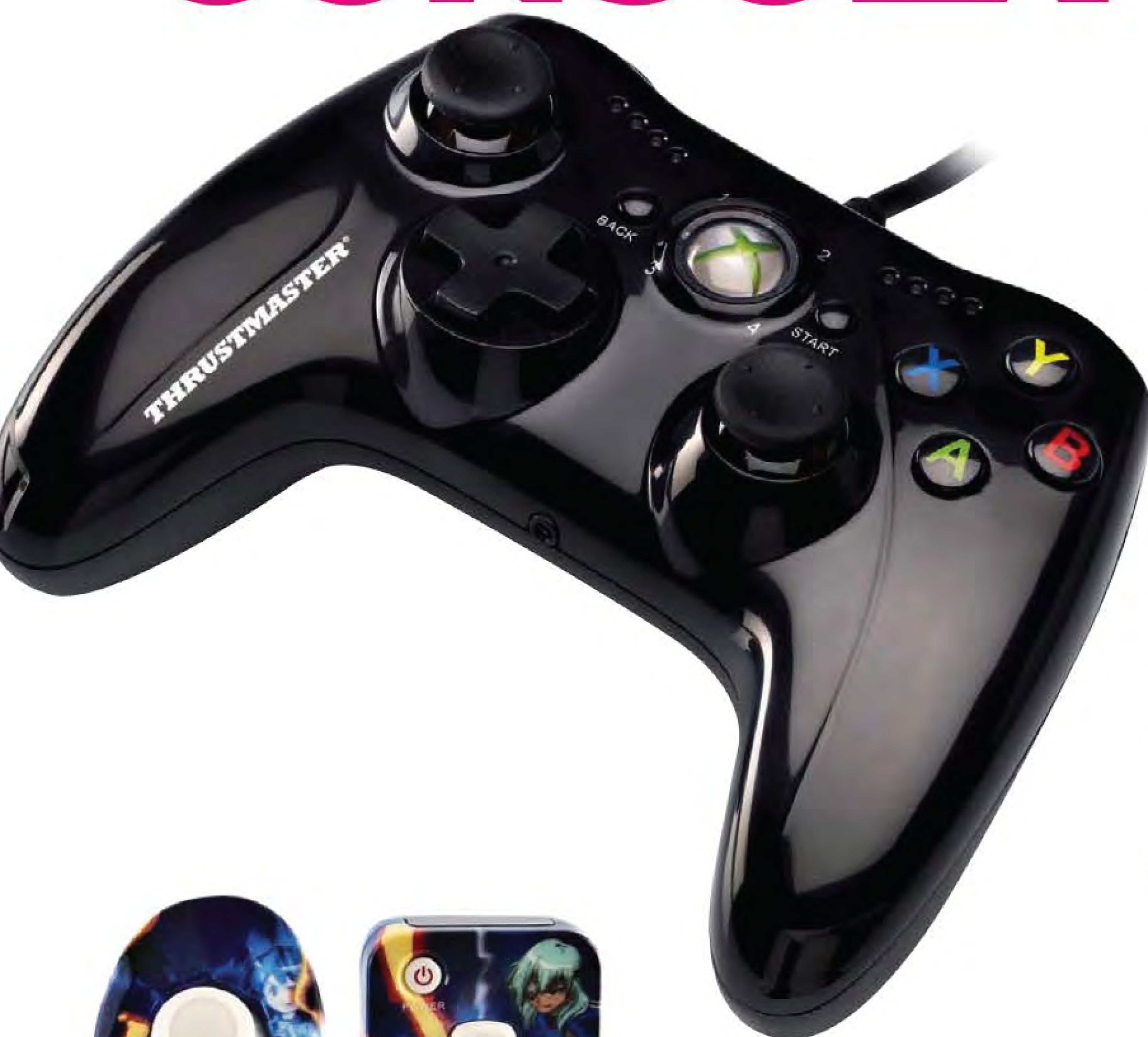


Dreamcast -- €

5 WACKY RACES

Los Autos Locos tuvieron adaptación consolera. Pierre Nodoyuna, los Hermanos Macana o Penélope Glamour se zurraban de lo lindo.

MEJORA TU CONSOLA



Luz verde a tus carreras

- **Nombre:** GPX Lightback
- **Compañía:** Thrustmaster
- **Consola:** Xbox 360 ■ **Precio:** 39,99 €

Después de sus "minivolantes" integrados, Thrustmaster apuesta de nuevo por los mandos enfocados a juegos de conducción. El GPX Lightback incluye ministicks con indicadores con luz, además de dos medidores de precisión con 8 LED que proporcionan información en tiempo real sobre la velocidad o el frenado. Lo malo de que este sistema visual venga integrado en un controlador es que no es cómodo mirar el mando en mitad de una carrera y pierde utilidad. Lo podéis encontrar en negro, pero la edición especial (49,95 euros) luce un nuevo diseño y estética inspirados en el morro del Ferrari F1, además de llevar la firma del piloto de la Scuderia Ferrari y Campeón del Mundo de Fórmula 1, Fernando Alonso. Unos mandos con un gran diseño (con cable) y a buen precio. **www.thrustmaster.es**.

■ **Valoración** ★★★★





Control futbolero y animado

- **Nombre:** Mando Inazuma Eleven
- **Compañía:** Indeca Business
- **Consola:** Wii
- **Precio:** Desde 39,95 €

Los jugadores del instituto Raimon están más de moda que nunca debido al lanzamiento del primer título de la saga en sobremesa, tras el éxito de las versiones de DS. Si queréis llevar el espíritu del videojuego de Level 5 a un nuevo nivel, no perdáis de vista este mando con licencia oficial. Además, no olvidéis que si no tenéis esta consola de Nintendo y pensáis haceros con Wii U, este mando es perfectamente compatible. **www.indecabusiness.com**.

Valoración ★★★☆

Busca la mejor experiencia sonora

- **Nombre:** Cable óptico digital ■ **Compañía:** 3rd Party
- **Consola:** PS3 ■ **Precio:** 4,99 €

Si queréis sacar todo el partido al sonido de PlayStation 3 y Xbox 360, además de haceros con un equipo a la altura, debéis pensar en los cables. Olvidad los componentes y el HDMI y confiad el sonido de vuestros juegos a un cable óptico digital, ya que no son caros y ofrecen la mejor experiencia. Hay muchas opciones; este, por ejemplo, es de una compañía barcelonesa y podéis encontrarlo en. **www.hardcore-gamer.net** a un precio muy asequible.

■ **Valoración** ★★★☆

Un headset para conectarlos a todos

■ **Nombre:** Sennheiser U320 ■ **Compañía:** Sennheiser
■ **Consola:** PC, Mac, PS3 y Xbox 360 ■ **Precio:** 128 €

Sennheiser lanza unos nuevos auriculares con micrófono incorporado para jugadores que destacan por ser realmente multiplataforma, ya que son compatibles con PS3, Xbox 360, PC y Mac. Son ligeros y cómodos e integran un micrófono con tecnología de cancelación de ruido, aunque su sonido estéreo no puede competir con los mejores. Eso sí, dada su compatibilidad y buena calidad general, merecen bastante la pena. Buscadlos en **www.thomann.de/es/Sennheiser.**

■ **Valoración** ★★★☆



La protección más fina

■ **Nombre:** Fundas silicona ■ **Compañía:** Game
■ **Consola:** Nintendo 3DS ■ **Precio:** 2,99 €

A algunos les gustan las fundas, a otros las grandes bolsas y también están a los que les gusta llevar la consola "a pelo". Apostar por la tercera opción, sin embargo, puede llevar a que la consola se convierta en una diana para las rozaduras. Con esta cómoda funda de silicona podemos proteger la consola por poco dinero, aunque, eso sí, olvidaos de transportar más juegos de los que vayan en la consola. **www.game.es.**

■ **Valoración** ★★☆☆



NO LO PIERDAS DE VISTA

TECLADO

El teclado de los campeones

■ **Nombre:** Strike 7 ■ **Compañía:** MadCatz
■ **Consola:** PC ■ **Precio:** 299,99 €

MadCatz ha lanzado uno de los teclados más espectaculares que un jugador se puede echar a los dedos. Ofrece un diseño con varios módulos diferentes para hacer las partidas más cómodas, de tal forma que podemos dividir el teclado, añadir botones de acceso directo a la izquierda o incorporar tres reposa manos, que a su vez también cuentan con botones programables de rápido acceso. Lo más llamativo es que cuenta una pantalla-interfaz táctil, desde la cual poder optimizar y personalizar el entorno de juego, configurar el sonido, iniciar chat de voz, ejecutar aplicaciones, etc. Pesa 1,47 kilos, por lo que resulta muy robusto y dispone de dos puertos USB extra. **www.madcatz.com/strike7.**

■ **Valoración** ★★★★



LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

PLAYSTATION 3

MANDO PS MOVE Una nueva forma de control. 39,90 €	**VOLANTES G27 DE LOGITECH** El volante de referencia de PS3. 349 €	**MANDO INDECA MOTO GP** Vibración y sixaxis de calidad. 39,99 €	**ARCADE STICK STREET FIGHTER** La mejor forma de pelear. 149,99 €	**AURICULARES DETONATOR DE TRITTON** Genial relación calidad/precio Desde 69,99 €

Wii

VOLANTES VOLANTE CON BASE Buena opción para conducir. 14,95 €	**ACCESORIO Wii MOTIONPLUS** Mejora la detección de movimiento de tu Wiimote. 19,95 €	**PADS CONTROL CLASSIC CONTROLLER PRO** Para los juegos "tradicionales". 24,95 €	**MANDO LA ROJA** Mando y nunchuk de Ardistel. 34,95 €	**INDUCCIÓN DUAL CHARGER** Carga 2 mandos sin conexiones. 29,95 €

XBOX 360

VOLANTES WIRELESS RACING WHEEL Sin cables y muy ergonómico. 119,90 €	**AURICULARES EARFORCE DELTA** Los auriculares oficiales de MW3. 249,90 €	**PADS CONTROL CONTROLLER WIRELESS** Cómodo e inalámbrico. 44,90 €	**BATERÍAS BASE CHARGER** Dos baterías con base. 29,90 €	**REMOTO MANDO UNIVERSAL** Acabado en negro brillante. 14,95 €

! NUEVO


UBISOFT
ASSASSIN'S CREED III
UBISOFT



TALENTO TRAS EL MICRO

Hace años, escuchar voces en castellano en un videojuego era un acontecimiento excepcional. Los tiempos han cambiado y ahora las compañías pugnan por ofrecer las voces con más "caché". Repasemos los doblajes en los videojuegos.



JORDI MOLLÁ saltó a la fama por sus películas Jamón, Jamón o Historias del Kronen. Ha trabajado en pelis americanas como Bunraku o Dos Policías Rebeldes II. Su papel de malo nicaragüense en *Black Ops II* le viene que ni pintado.



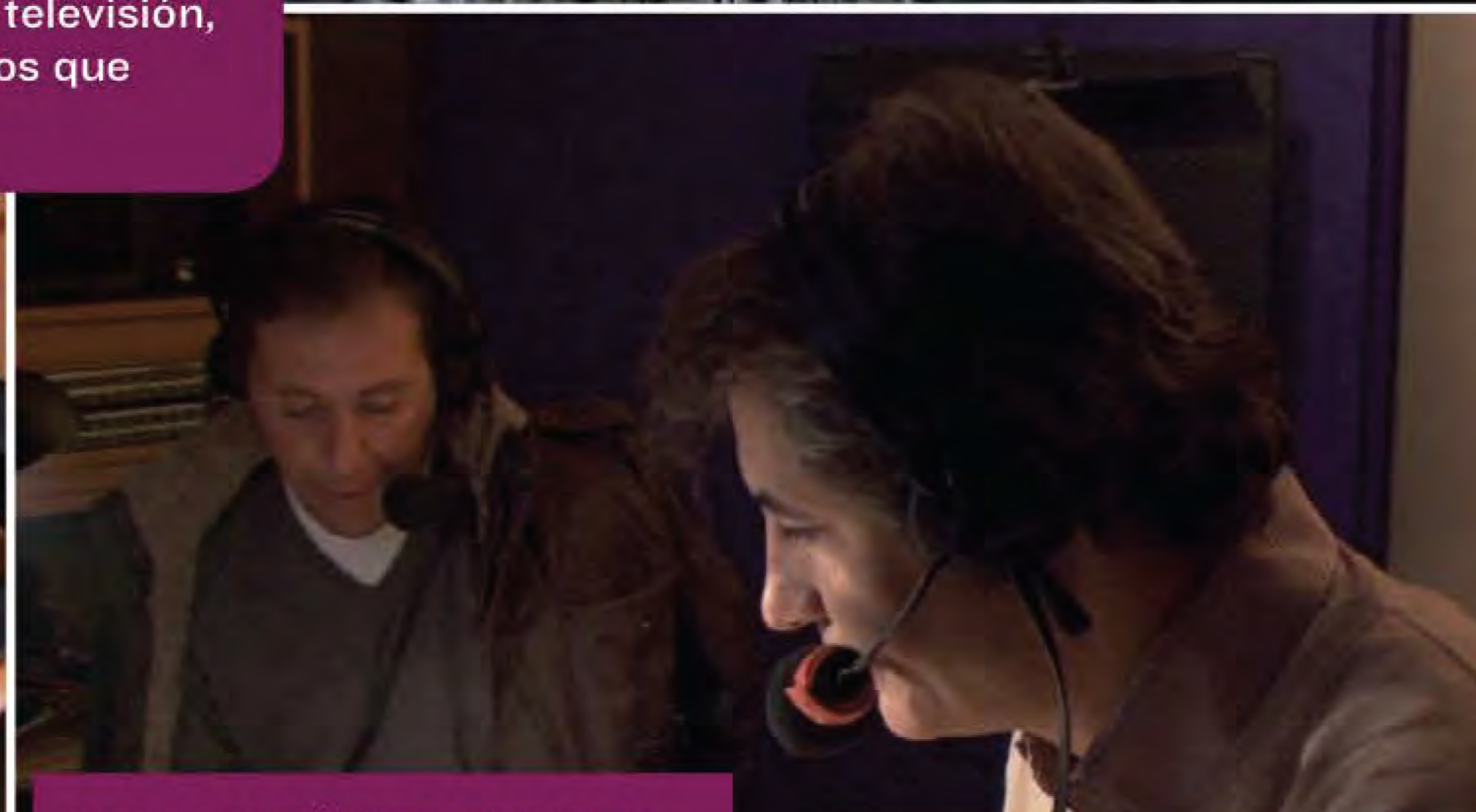
LAS VOCES DE ESTE AÑO

Con producciones cada vez más ambiciosas, es normal que los videojuegos tiren la casa por la ventana a la hora de buscar promoción. Los famosos están ya acostumbrados a participar en videojuegos, ya vengan de la televisión, el cine o incluso el mundo del deporte. En 2012, son varios los títulos que presumen de famoso. Aquí tenéis los ejemplos más relevantes.



CARLOS MARTÍNEZ Y JULIO MALDONADO "MALDINI" son la voz reconocible de la saga PES. Mientras Carlos lleva el peso de los comentarios, Julio hace de "comparsa". Volverán en *PES 2013.*





PACO GONZÁLEZ Y MANOLO LAMA son unos veteranos: llevando aportando comentarios a la saga FIFA desde 1997, en aquel mítico *Rumbo al Mundial 98.* Este año, como era de esperar, repiten.



Jordi Mollá, una de nuestras estrellas en Hollywood, anuncia que ha participado en el doblaje de *Black Ops II*. Que un actor de ese calibre preste su talento al apartado sonoro de un juego podría haber sido un bombazo 10 años atrás, pero en la actualidad estamos acostumbrados. Y es que, a medida que la industria del videojuego ha ganado relevancia, las desarrolladoras y distribuidoras han querido usar a toda clase de personalidades para matar dos pájaros de un tiro: por un lado sacan pecho y, por otro, consiguen atraer a un público extra que quizá no habría reparado en su título de otra forma.

→EL DOBLAJE DE UN JUEGO ES COSTOSO. Puede oscilar entre los 10.000 euros de un juego pequeñito y los 200.000 de uno grande, con voces cuidadas a saco. También requiere poner a varios frentes de acuerdo e invertir muchas horas. En España hay diferentes empresas dedicadas a la localización y traducción de juegos, como Pink Noise (encargados de la saga *Fallout* o *Uncharted*), Synthesis (*Assassin´s Creed, Skyrim*) o LocalSoft, que tienen que encargarse de muchas tareas distintas.

El primer paso es traducir el videojuego, para después organizar los contenidos a grabar. Existen dos formas de grabación: voice over o lip sync. La primera es más "sencilla" y consiste simplemente en grabar las voces necesarias, duren éstas lo que duren. Es lo que pasa, por ejemplo, con los comentarios en juegos de fútbol. El lip sync (sincronización labial) es más difícil, pues requiere que el actor sincronice su voz con los movimientos de boca del personaje, como se hace al doblar una película de cine. En muchos casos, esa tarea es especialmente complicada, porque el actor no puede ver al personaje. En su lugar, ha de basarse en la forma de onda del archivo de audio original, que viene en inglés.

→EL CONTEXTO ES OTRO FACTOR DE RIESGO. En muchas ocasiones, el actor tiene ante sí una simple hoja de papel con las frases que debe decir, pero no se le especifica en qué contexto está el personaje. ¿No os ha pasado alguna



LUIS TOSAR, actor que se ha ganado la adoración popular por sus papeles en Celda 211 o Los lunes al sol, toma el testigo de Juan Diego Botto (el cual dobló a Leonardo da Vinci en *Assassin 's Creed II*) y asume el papel de George Washington en *Assassin 's Creed III*. No aparece demasiado, pero su voz se hace notar cuando entra en escena.









JORGE QUIROGA, SIXTO MIGUEL Y ANTONI DAIMIEL se encargan de los comentarios en *NBA 2K13*. Hasta ahora, esta franquicia sólo había tenido voces en inglés, así que los afamados comentaristas tienen la responsabilidad del estreno este año...



JUAN MATA, jugador del Chelsea F.C. (¡y de la selección española, por supuesto!), participa en el doblaje de *Need for Speed Most Wanted*, juego en el que pone voz a uno de los personajes protagonistas.



SE PUEDEN GRABAR UNAS NOVECIENTAS PALABRAS EN UNA HORA "VOICE OVER"

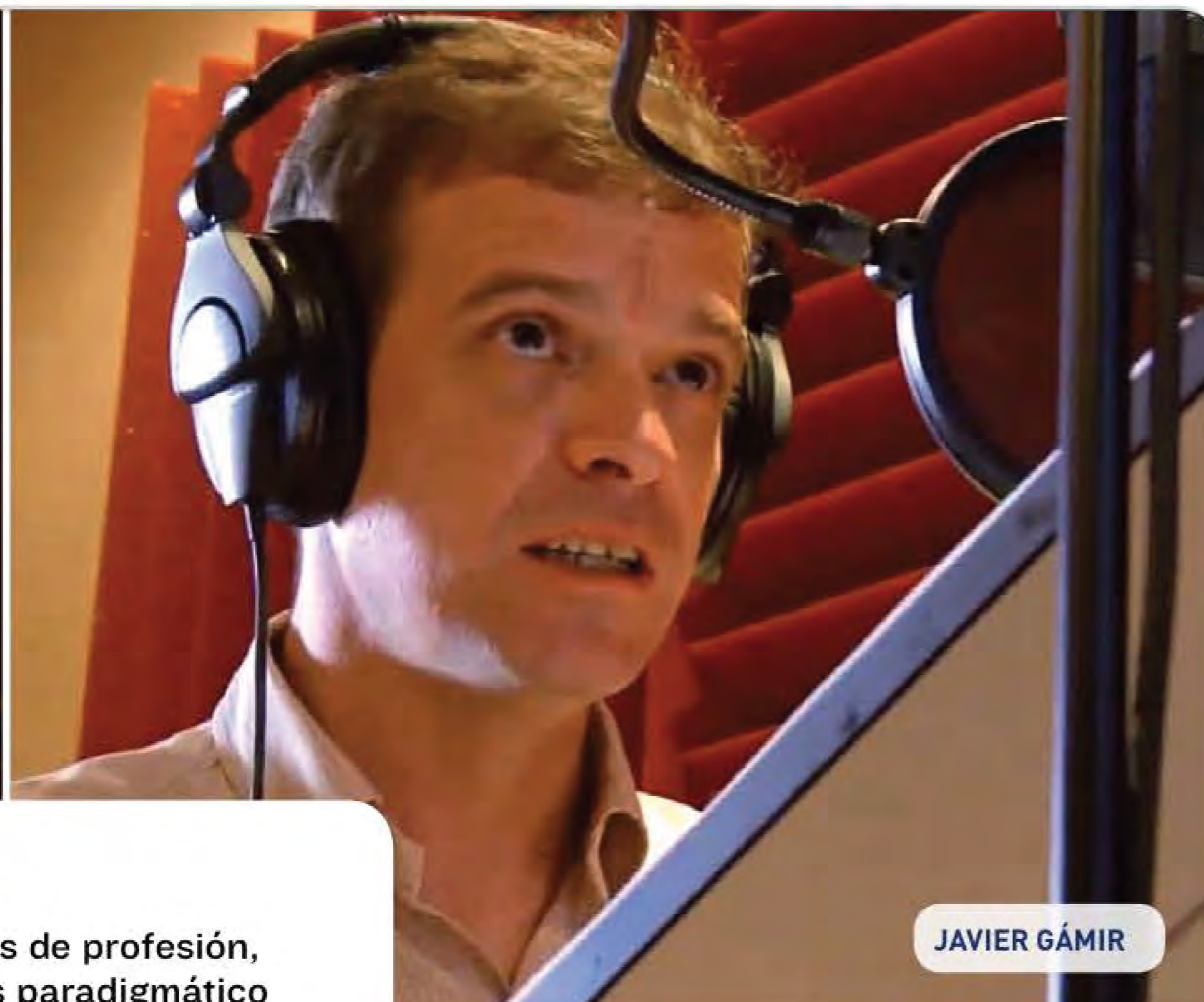
vez que estáis jugando a un juego y el personaje habla con mucha calma a pesar de estar en un tiroteo, por ejemplo? Es debido a eso: el actor imagina las circunstancias de la frase que está doblando, pero no siempre se acierta. A todo esto hay que unir que las sesiones de grabación suelen ser maratonianas. En muchos casos, con un par de días de grabación hay que dar "boleto" al juego, porque se acerca su lanzamiento, la desarrolladora no está dispuesta a pagar más por el alquiler del estudio, etc. Debido a esto, una labor de voice over puede dar para grabar unas 900 palabras por hora, mientras que una de lip sync da para unas 200.

→ EL DEPARTAMENTO DE LOCALIZACIÓN de las propias desarrolladoras es otro factor a tener en cuenta. Así, por ejemplo, Nintendo no podría permitir que en un doblaje de Pokémon el ataque de Pikachu fuera traducido por "ataque trueno" en vez de "impactrueno". Existen unos glosarios de términos que los traductores han de respetar al milímetro o las desarrolladoras no aprobarán su doblaje.

Debido a la complejidad de todo este proceso, cuando se contrata a algún famoso para que grabe voces en un juego, suele ser en contextos en los que graben frases sencillas o que no requieran sincronización, para que el proceso sea más rápido. Como podéis suponer, una jornada de grabación con un famoso es mucho más cara que una con un actor "estándar"...

→ LOS DOBLAJES AL CASTELLANO llevan existiendo desde hace mucho en el sector de los videojuegos. Desde principios de los 90, juegos como Mechwarrior para PC ya usaban voces en castellano, pero en las consolas tuvimos que esperar hasta la llegada del ▸▸


RAMÓN LANGA


JAVIER GÁMIR

VETERANOS DEL DOBLAJE

Sus caras no son muy conocidas, pero sus voces sí. Son dobladores de profesión, en registros que pasan por el cine o la televisión. Quizá el caso más paradigmático sea el de Ramón Langa, "la voz de Bruce Willis", que también trabajó en *Crackdown 2* o *Assassin´s Creed II*. Javier Gámir es uno de los dobladores más prolíficos, si bien asociamos sus gritos a Marcus en *Gears of War*. Os sonará Alfonso Vallés, la voz de Snake en *Metal Gear Solid*... o Charles Martinet, cuya voz de Mario es internacional.



ALFONSO VALLÉS


CHARLES MARTINET

Mega CD (¿veis como trajo cosas buenas?) para disfrutar de juegos como *Thunderhawk* o *Tomcat Alley*.

El formato CD abrió el camino para las versiones multi-lenguaje, aunque tuvieron que pasar unos años hasta que esa práctica se normalizara, al menos en el mercado del PC, que siguió apostando por ello por muchos años. Gracias a ello llegaron grandes doblajes como el de *The Curse of Monkey Island* en 1997. Ya en la época de esplendor de PlayStation, el punto de inflexión para los jugadores vino con *Metal Gear Solid*, que demostró en 1999 que se podía incluir un doblaje de calidad cinematográfica en un videojuego. Alfonso Vallés, que hasta entonces había grabado montones de voces secundarias en cine y TV, se convirtió en una "estrella sin rostro" al interpretar a Solid Snake. No era sólo el hecho de oír voces en castellano. Además, que se usaran expresiones para adultos como aquel "pero, ¿qué coño?" encantó a los usuarios.

LAS REDES SOCIALES INFLUIRÁN EN LA FORMA DE USAR LAS NUEVAS CONSOLAS

LA POLÉMICA también ha estado presente en el mundo del doblaje de videojuegos. Seguro que a algunos os suena el nombre de Tomás Rubio, cuya voz nasal y su nulo talento interpretativo dieron un aire inconfundible a los diálogos de *Broken Sword*, en el que él interpretaba al protagonista, George Stobbart. En 2003, muchos usuarios se enojaron al ver cómo la voz de Juan Carlos Lozano en *Max Payne* fue sustituida por la de Tomás Rubio en *Max Payne 2*. El problema no estaba sólo en que se "cargara" todo personaje que doblara, sino en que, por lo visto, abusaba de su posición en los estudios de doblaje (fue director de algunos proyectos) para quedarse con los papeles que le interesaban. Ello contribuyó a su despido en 2006. Otras voces también resultan "llamativas", como la de Arturo López, voz de Lucas Kane en *Fahrenheit* o Venom en *Spider-man*. ¡Ponle emoción, muchacho!

OTRAS VOCES SE HAN HECHO BASTANTE POPULARES en los videojuegos recientes, como la de Javier Gámir, que ha doblado a Marcus en *Gears of War*, Atlas



ALASKA participó junto a Fele Martínez y Álex Angulo en el doblaje de Vexx (PlayStation 2, GameCube y Xbox), allá por 2003.

FAMOSOS HISTÓRICOS

Este año viene una buena "hornada" de dobladores famosos, pero los videojuegos ya cuentan con una dilatada tradición de usar a personas de renombre para hacer más populares sus títulos. Christian Gálvez fue el narrador del primer *Little Big Planet*, Fernando Alonso hizo de comentarista en *Formula One 2006*, Leonor Watling participó en *Prince of Persia*... A continuación tenéis otras imágenes de locuciones "históricas", que incluyen aportaciones muy conocidas de famosos... Y alguna que quizá os sorprenda. ¿Ese de ahí abajo es David Martínez?



MICHELLE JENNER tiene experiencia doblando a Hermione en pelis y juegos de Harry Potter. Trabajó junto a Tito Valverde en *Heavy Rain* de PS3.



SANTIAGO SEGURA se ha hecho cierto nombre como doblador gracias a Monstruos S.A. En 2009 cedió su voz al protagonista de *Brutal Legend*.



CARLOS LATRE no solo anuncia yogures. Su divertido registro vocal sirvió para doblar al mayordomo Jarvis en *Fable III*.



DAVID MARTÍNEZ participó con Ricardo del Olmo (colaborador de Hobby tiempo atrás) en los comentarios de *Urban Freestyle Soccer*, en 2004.

en *Bioshock* o a Lynch en *Kane & Lynch: Dog Days*. ¿A que recordáis perfectamente su voz rasgada?

También se está dando el caso de actores habituales de TV que han encontrado una fuente de trabajo común en los videojuegos, como es el caso de Antonio Esquivias. A todos os sonará su voz como Frasier o el Actor Secundario Bob en Los Simpson, pero ahora también lo podemos escuchar en juegos como *Killzone 3* o *Diablo III*.

➔¿SE USA DEMASIADO A LOS MISMOS ACTORES en el doblaje de videojuegos? Es cierto que voces como las de Javier Gámir o Antonio Esquivias se repiten en montones de títulos, pero... ¿no es algo que sucede también en el cine o la televisión? ¿En cuantas películas habéis escuchado la voz de Salvador Vidal, doblador habitual de Liam Neeson o George Clooney?

Hay que tener en cuenta también que las desarrolladoras de videojuegos prefieren usar a los actores que un determinado estudio tenga "en plantilla", para que así salga más barato. De hecho, no está demostrado (por triste que parezca) que un buen doblaje aúpe las ventas. En cualquier caso, España tiene una de las mejores industrias de doblaje del mundo (en cualquier medio de comunicación), por lo que no es de extrañar que compañías como EA decidieran centralizar sus operaciones de ese tipo en España, con más de 100 personas dedicadas a esa tarea.

➔POCAS COMPAÑÍAS SE RESISTEN A DOBLAR un videojuego a otros idiomas hoy en día. La más hermética es Rockstar, que aduce razones creativas para vetar el doblaje de juegos como *Max Payne 3* o *Red Dead Redemption*. Ellos concibieron el juego con unos actores y una actuación en concreto, por lo que no admitirían "pervertir" su obra con una voz distinta. Por suerte, suelen usar estupendos actores en inglés. Sin embargo, otras compañías complicadas de tratar, como Capcom, han ido cediendo a la tentación. *Resident Evil Revelations* para 3DS abrió la veda, lo cual sirvió para que en el reciente Resident Evil 6 pudiéramos escuchar a Leon con la voz de Lorenzo Beteta (Mulder en Expediente X) o a Ada Wong con la de Conchi López (dobladora habitual de Nicole Kidman). Así pues, sólo nos queda pensar... ¿se cerrará el círculo y volveremos a escuchar a Snake con la voz del gran Alfonso Vallés en *Metal Gear Solid Ground Zeroes*? El tiempo y Konami lo dirán... HC











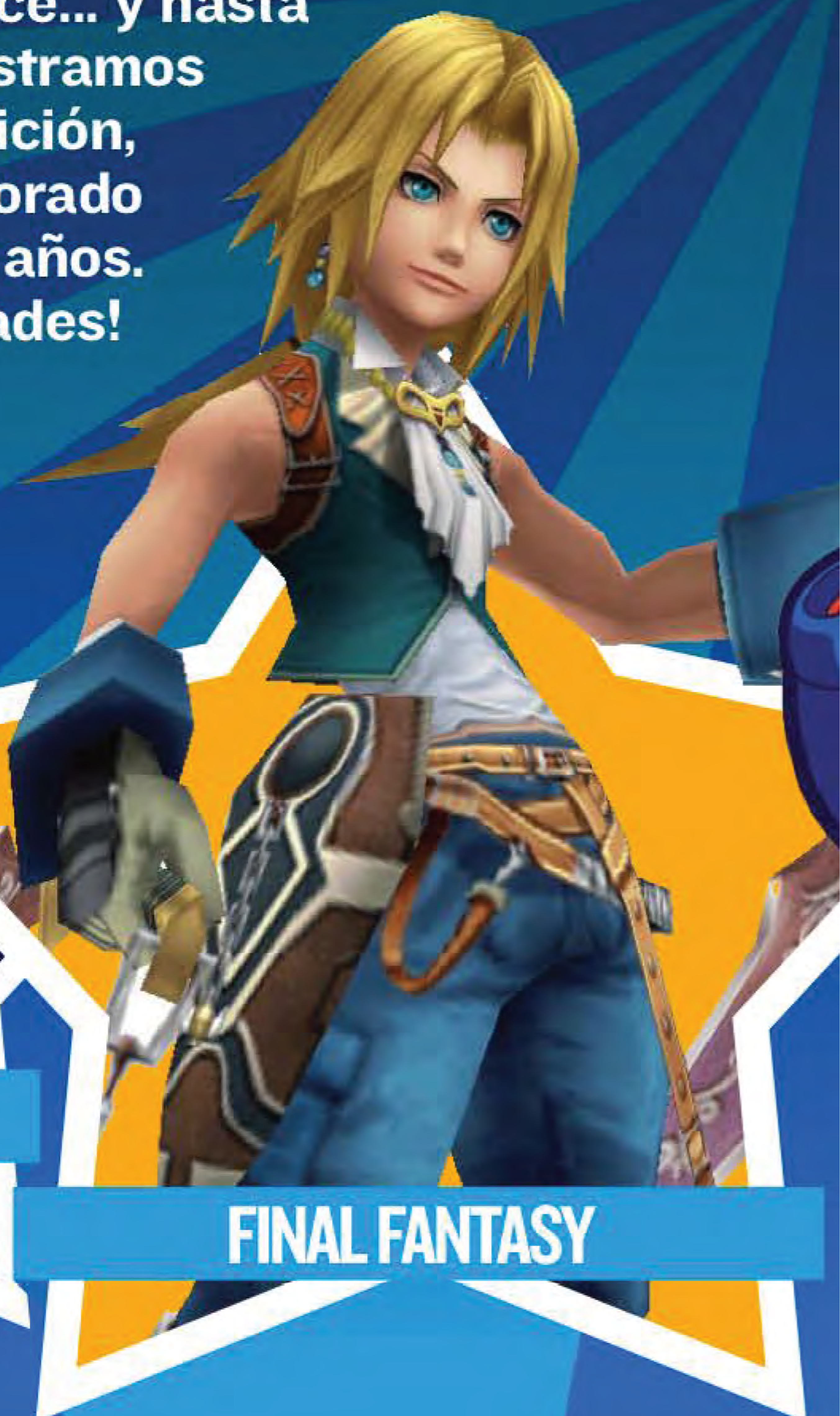
GRANDES SAGAS Q

VIDEOJ
DE ANIV

Parece que fue ayer cuando empezamos a jugar con ellos, pero todas estas sagas han cumplido ya los diez, quince... y hasta 25 años. Os mostramos su primera aparición, y como han mejorado a lo largo de los años. ¡Muchas felicidades!









UE **CUMPLEN AÑOS**

JUEGOS
ERSARIO

















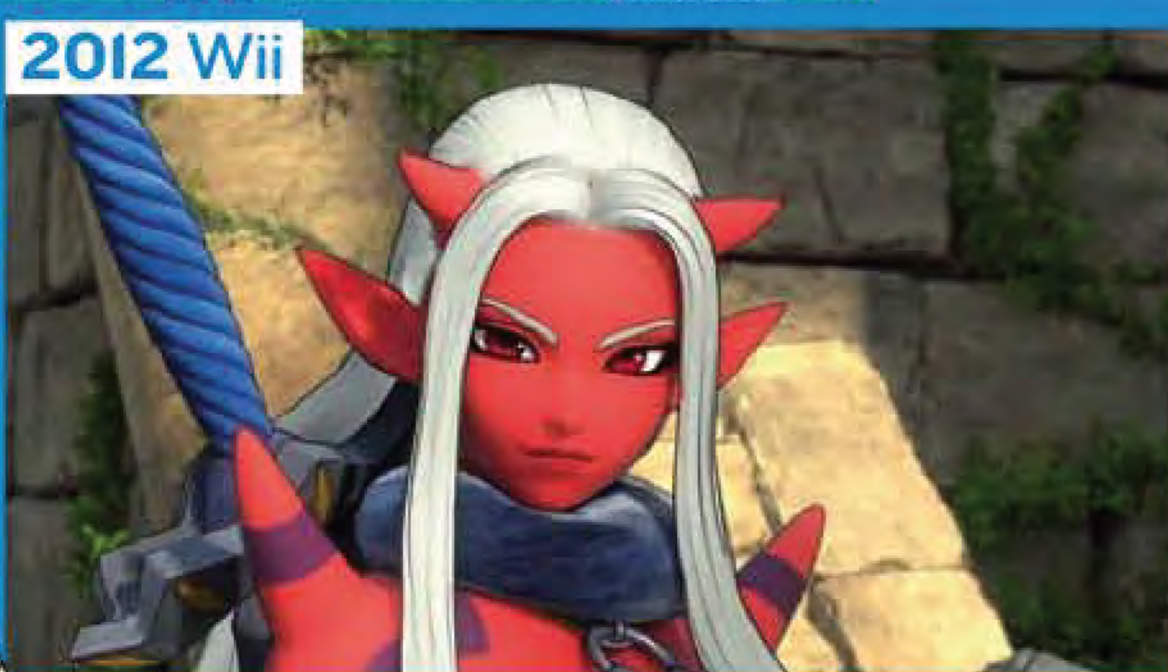
DRAGON QUEST

1986 NES





2012 Wii



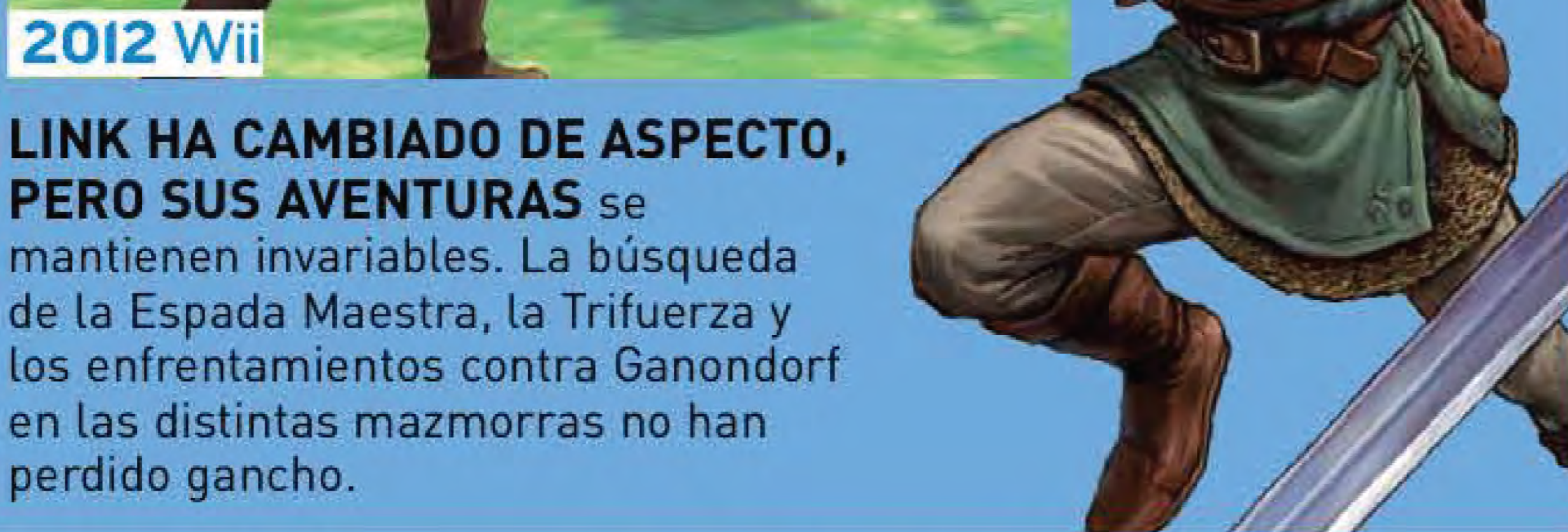
SE HA "PELEADO" CON FINAL FANTASY POR SER EL JUEGO DE ROL favorito de los japoneses (hasta que Enix y Square se fusionaron en 2008). También ofrece historias legendarias, con personajes diseñados por Akira Toriyama, el creador de Dragon Ball.

LEGEND OF ZELDA

1986 NES





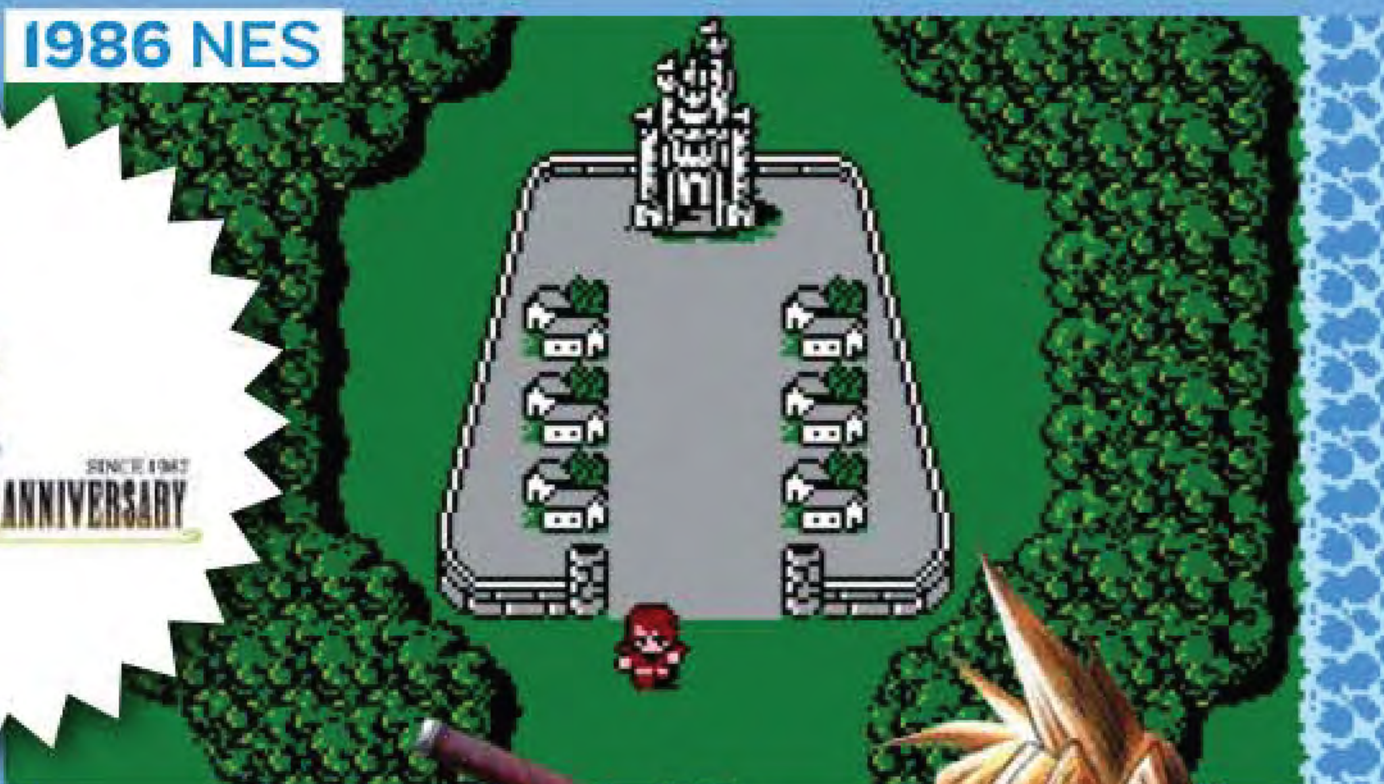


2012 Wii

LINK HA CAMBIADO DE ASPECTO, PERO SUS AVENTURAS se mantienen invariables. La búsqueda de la Espada Maestra, la Trifuerza y los enfrentamientos contra Ganondorf en las distintas mazmorras no han perdido gancho.

FINAL FANTASY

1986 NES







2012 PS3, Xbox 360

ERA LA ÚLTIMA ESPERANZA PARA MANTENER A FLOTE SQUARE, y de un plumazo se convirtió en uno de los juegos de rol de más éxito de Japón. Como todas las entregas son independientes, su popularidad ha sido irregular a lo largo del tiempo.

ACE ATTORNEY

2002 NDS



2012 3DS





QUIÉN HABRÍA IMAGINADO QUE UN JUEGO SOBRE ABOGADOS daría tanto de sí. Para celebrar sus 10 años en los juzgados Phoenix Wright estrena película en los cines (dirigida por Takashi Mike) y un "crossover" con el Profesor Layton en 3DS.

EVERYBODY'S GOLF

1996 PSOne





2012 PSVita





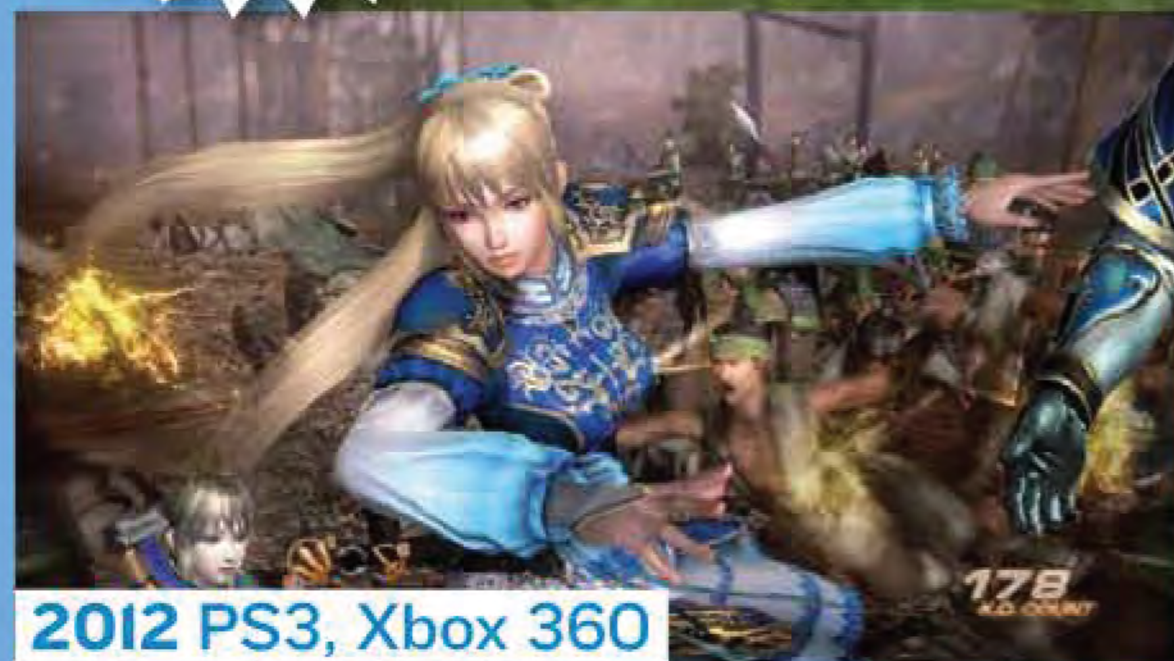
HAN CAMBIADO LOS GOLFISTAS, los campos son mucho más detallados, y ahora tenemos modos de juego online. Pero lo más importante es que después de 15 años, este simulador de PlayStation conserva el estilo desenfadado y enormes cotas de diversión.

DYNASTY WARRIORS

2002 PS2









2012 PS3, Xbox 360

LA SAGA COMENZÓ EN LOS SALONES RECREATIVOS, en los años noventa, pero tuvo un renacimiento al aparecer en PS2 como un "beat´em up" masivo. Desde entonces, año tras año, los guerreros de los Tres Reinos no faltan a su cita.

KINGDOM HEARTS

2002 PS2







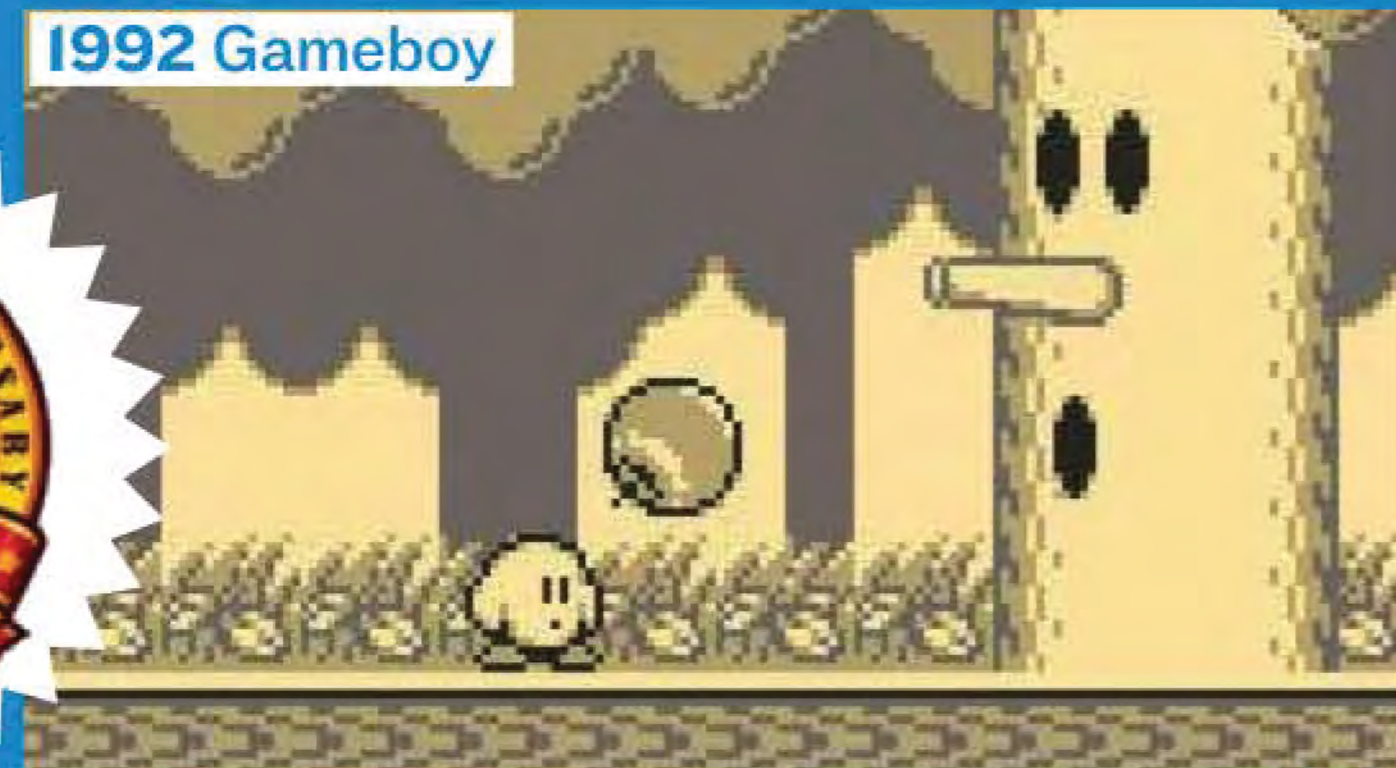
2012 3DS



LA TERCERA ENTREGA NO SE HA ANUNCIADO TODAVÍA, pero esta saga protagonizada por personajes de *Final Fantasy* y de las diferentes películas de Disney celebra su aniversario con un "spin off" para 3DS y un "remake" en HD para PS3.

KIRBY

1992 Gameboy





2012 Wii





¿UN FANTASMA GLOTÓN Y DE COLOR ROSA? Seguro que en HAL Laboratories, no estaban tan seguros de su éxito cuando lanzaron el primer juego para Game Boy. Pero, hoy por hoy, es uno de los personajes más emblemáticos de Nintendo.

SUPER MARIO BROS.

1985 NES



2012 WiiU



NINTENDO CELEBRÓ POR TODO LO ALTO EL ANIVERSARIO de Mario, con el lanzamiento de *Super Mario All Stars* para Wii en 2010. ¡Y eso no es nada! Este famoso fontanero sigue en activo con un juego de plataformas para el lanzamiento de WiiU.

MEGAMAN

1987 NES



2012 PS3, Xbox 360



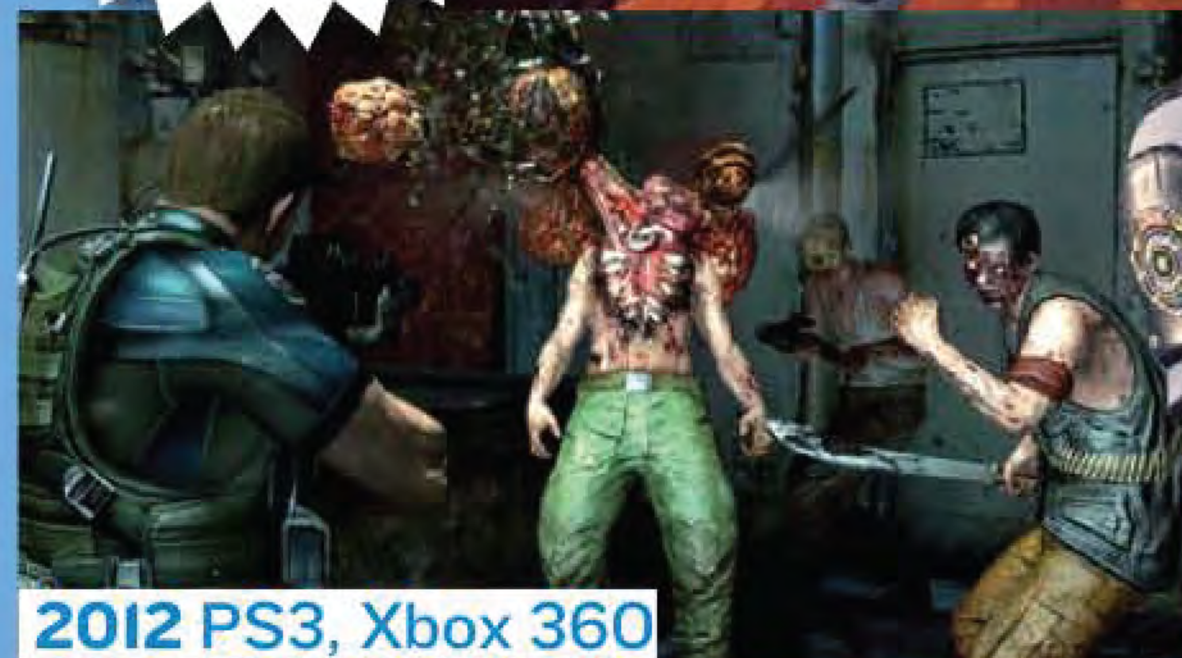
QUE NO OS DESPISTEN LAS PANTALLAS de aquí arriba, porque entre estos dos juegos ha pasado un cuarto de siglo. Lo que pasa es que para conmemorar una fecha tan señalada, *Mega Man 10* volvió al estilo retro.

RESIDENT EVIL

1996 PSOne



2012 PS3, Xbox 360



ESTÁ CLARO QUE LA SAGA HA CAMBIADO EL RUMBO, desde los puzles y la munición escasa a la acción sin descanso. Pero hay cosas que se mantienen frescas en cualquier entrega de *Resident Evil:* los héroes, zombies, plantas curativas...

SONIC

1991 Megadrive





2012 PS3, Xbox 360



EL ERIZO AZUL NACIÓ A LA VEZ QUE NUESTRA REVISTA, así que no nos perdemos ni uno de sus cumpleaños. De nuevo apostó por un regreso al desarrollo clásico, pero con gráficos en HD, adaptados a los tiempos que corren. ¡Felicidades!

METAL GEAR

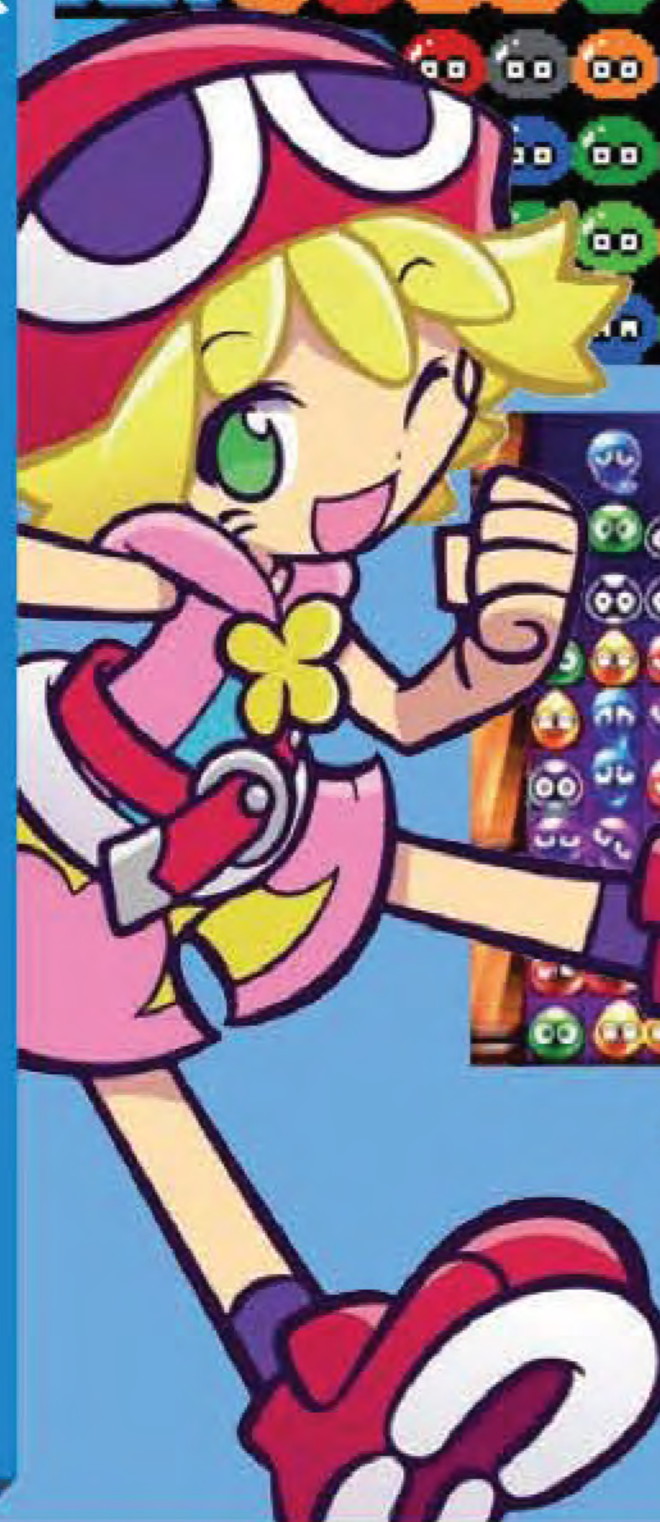




AUNQUE LA ÚLTIMA ENTREGA APARECIÓ HACE DOS AÑOS (sin contar "remakes" en HD y títulos portátiles) Solid Snake tendrá un aniversario a lo grande con *Metal Gear Solid Ground Zeroes*, previsto para el año que viene en PS3 y Xbox 360 (por el momento).

PUYO PUYO



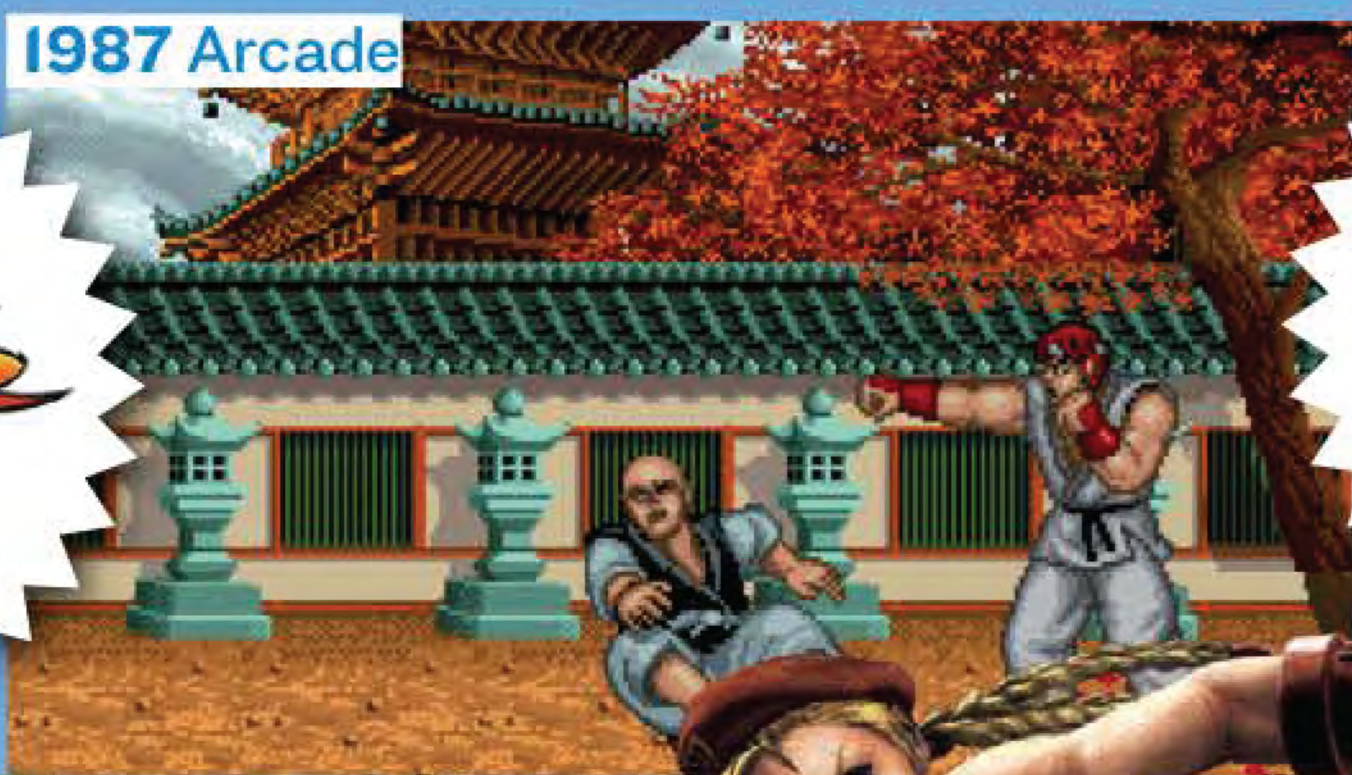




ESTE ENTRETENIDO PUZLE QUEDÓ SEPULTADO en una avalancha de "clones" de *Tetris* y *Columns*, pero sus constantes revisiones han conseguido que se conserve muy bien después de veinte años.

STREET FIGHTER



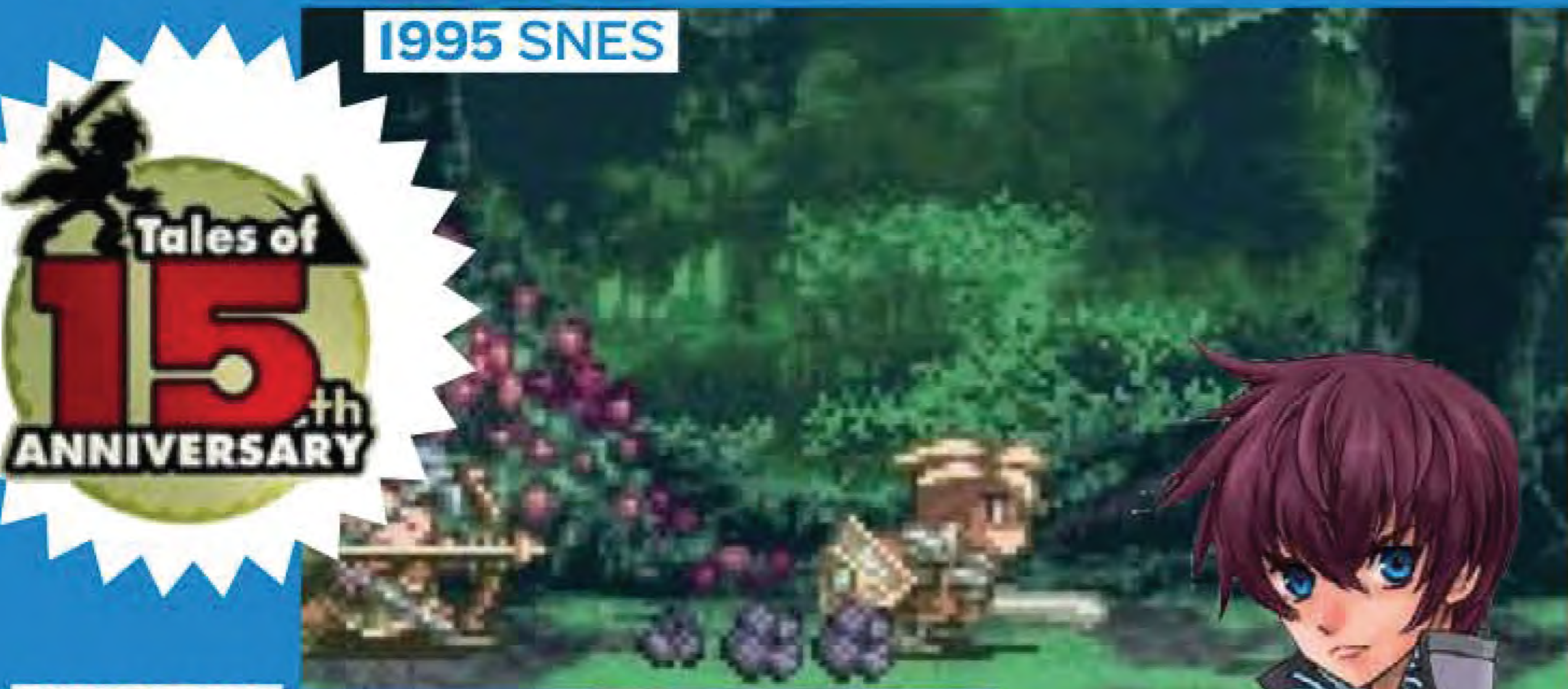




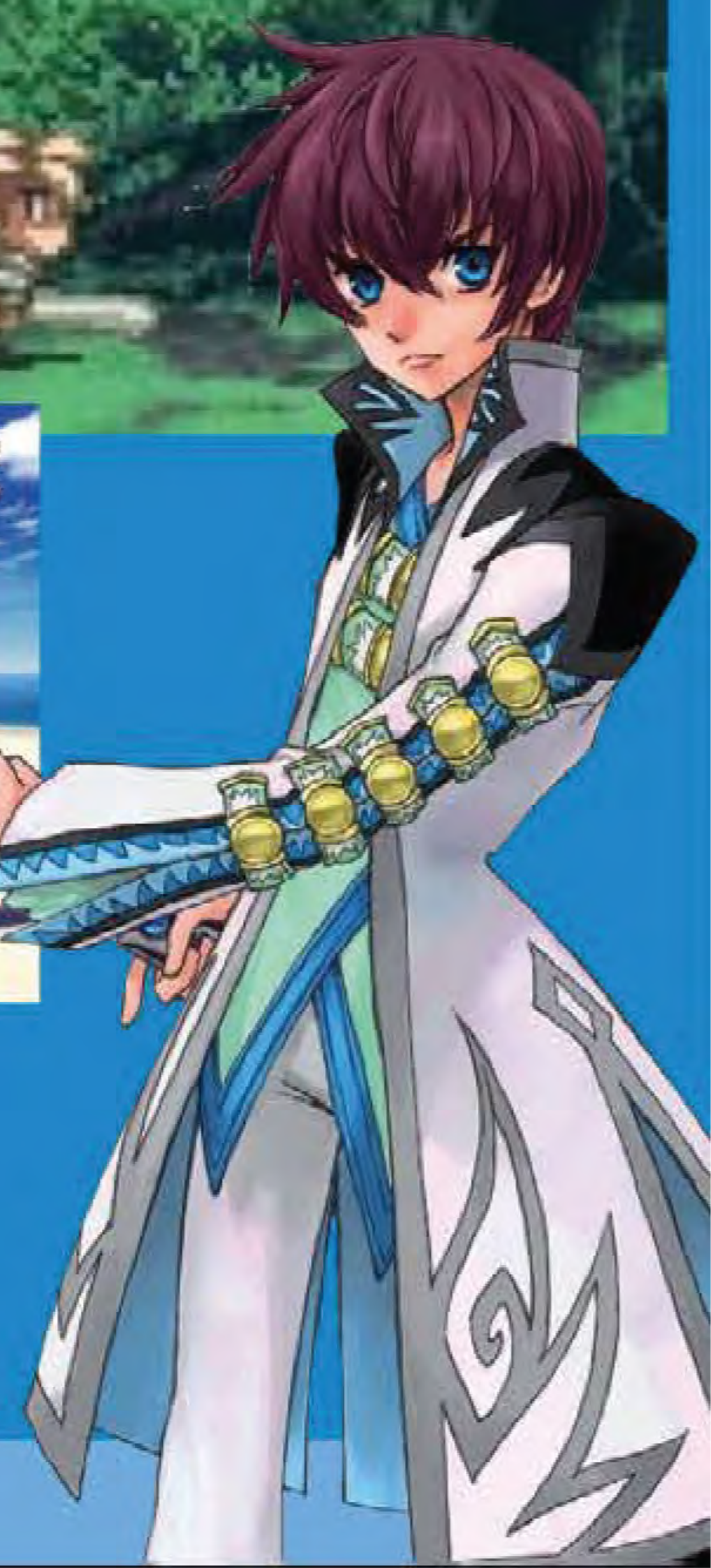
PARA SOPORTAR EL PASO DEL TIEMPO, no hay nada mejor que un cambio de aspecto. Los reyes de la lucha "uno contra uno" han pasado por diferentes estilos hasta arrasar con su último "look" animado.

TALES OF VESPERIA









OTRA POPULAR SAGA DE ROL QUE NACIÓ EN SUPER NINTENDO, y que ha conseguido mantenerse en la cresta de la ola siendo fiel a sus historias épicas, a sus diseños de estilo manga y a un desarrollo, por turnos, característico de los JRPG.



Año 1991 Compañía Capcom
Formatos Arcade/ Super Nintendo

THE KING OF DRAGONS

GOLPES DE FANTASÍA

Bárbaros, enanos y elfos no suelen hacer buenas migas, a menos que se trate de unir sus fuerzas para derrotar al rey de los dragones (y un ejército de orcos) en un clásico "hack and slash" de las recreativas.

■ **CAPCOM Y KONAMI MANTUVIERON UN PULSO** por conseguir la mejor recreativa de "avanzar y pegar" de mediados de los años noventa. Para competir con "megatones" del calibre de *Teenage Mutant Ninja Turtles* o *The Simpsons* (ambas con un mueble original para cuatro jugadores) Capcom recurrió a las ambientaciones más variopintas. Fruto de esta competencia, durante aquellos años nacieron recreativas como *Cadillacs and Dinosaurs, The Punisher, Alien vs Predator, Dymasty Warriors* y el juego que nos ocupa: *The King of Dragons*, que sacaba el mejor partido posible de un mundo medieval fantástico calcado de Dragones y mazmorras.

De entre todos los héroes del reino de Malus, sólo un guerrero, un elfo, un mago, un clérigo y un enano (tres de ellos simultáneamente) se atrevieron a plantarle cara al ejército opresor. Y, como si fuera un juego de rol, cada uno de ellos contaba con características diferentes, armas que mejoraban y la posibilidad de subir de nivel. Sin embargo, el elfo (que contaba con ataques a distancia) y el guerrero (equipado con un escudo y una barra de energía mayor) lo tenían mucho más fácil que sus compañeros, todo hay que decirlo.

➔ **PERSONAJES Y ESCENARIOS ERAN MUY COLORIDOS** y recorrían todo el imaginario del género a través de 16 niveles, que la verdad es que no eran demasiado largos. Allí nos encontrábamos con arañas gigantes que custo-







El "hermano bastardo" del rey

De entre todas las recreativas que siguieron los pasos de *The King of Dragons*, la más parecida fue *Knights of the Round*, que transcurría en la Inglaterra del rey Arturo. También lanzada en 1991, y con tres jugadores simultáneos (en este caso Arturo, Perceval y Lancelot) este "hack and slash" contaba con subidas de nivel, que se traducían en armaduras cada vez más vistosas. El apartado gráfico era más detallado que en *The King of Dragons*, y además permitía ejecutar ciertos movimientos nuevos, como cabalgar sobre las monturas enemigas o una patada rápida para quitarse de encima a un agresor, pero no tuvo tanto éxito; seguramente porque era más corta (tan solo siete niveles) y también bastante más difícil. Casualmente, este título tuvo versiones para las mismas consolas: Super Nintendo (con una versión recortada para dos jugadores) y PlayStation 2, como parte de un recopilatorio.



diaban el bosque y con el dragón Gildiss guardando un tesoro (ambos ejemplos "inspirados" en el Hobbit), junto a minotauros, cíclopes y los inevitables esqueletos.

La banda sonora era obra de Yoko Shimomura. ¿que no os suena? Pues es la compositora de alguno de los mejores juegos de Square, como la saga *Kingdom Hearts*, aunque en este caso sus temas no resultaron tan memorables, y quedaban ocultos bajo los gritos y efectos de combate. En general, este arcade sirvió como catapulta para los dos *Dungeons and Dragons* (*Tower of Doom* y *Shadow over Mystara*) que aparecieron en placas CPS 2 unos años más tarde y que representan la cumbre del género, en particular con esta ambientación medieval.

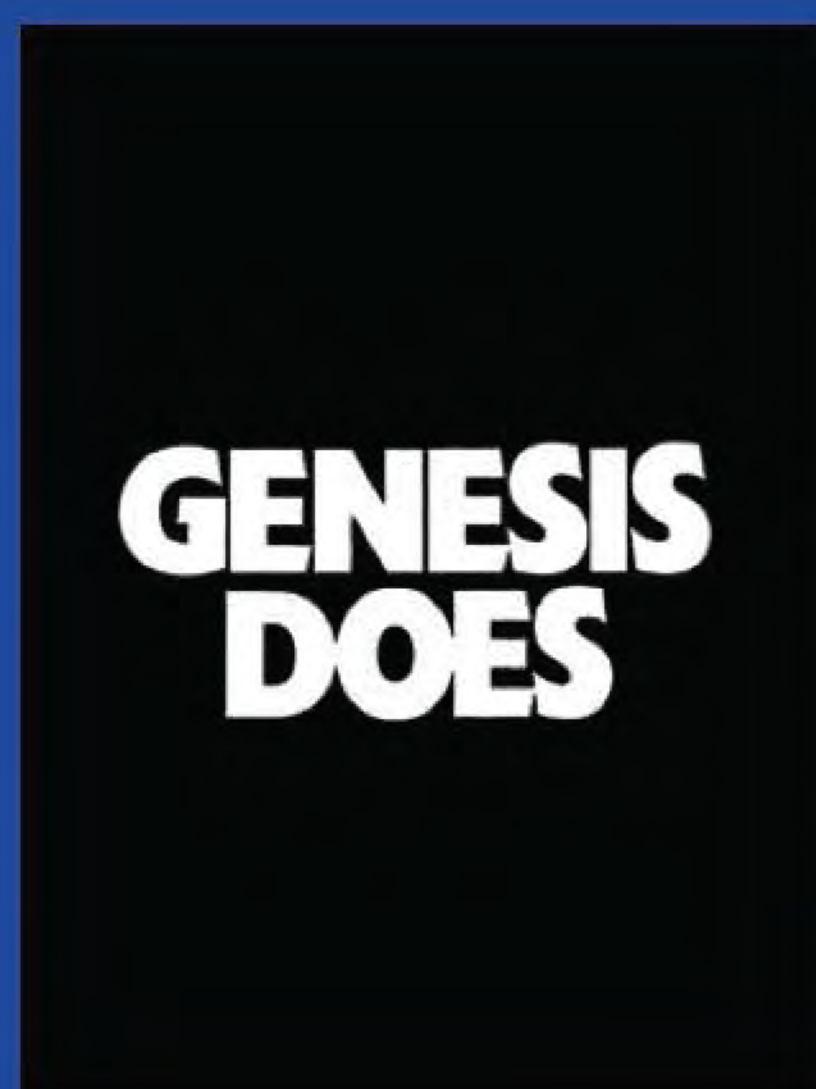
Respecto a las versiones domésticas, el juego apareció en Super Nintendo en 1993, con una conversión bastante digna (aunque un poco más lenta y con sólo dos personajes simultáneos) y también pudimos disfrutar de un port directo en las colecciones de Capcom que se lanzaron para PlayStation 2, Xbox y un poco más tarde para PSP. HC



HISTORY RELOADED

GENESIS DOES WHAT NINTENDON´T







■ EN ESPAÑA NO HUBIERA SIDO POSIBLE UNA CAMPAÑA ASÍ DE DIRECTA ■

Tres años después del crash de 1982, Nintendo estaba a punto de convertirse en la reina de los hogares estadounidenses. El desembarco de la NES trajo consigo juegos de calidad, un hardware ajustado en precio y campañas de marketing profesionalizadas que hicieron que el público volviera a creer en el ocio electrónico. Como consecuencia lógica, durante la segunda mitad de los años 80 su dominio fue casi indiscutible, más teniendo en cuenta que la competencia real era prácticamente inexistente.

Observando la situación, Sega llegó a la conclusión de que era imposible establecer una lucha de igual a igual. La Master System nunca fue rival de la NES, pero una nueva máquina estaba por llegar. Una consola que no sólo era muy superior a la 8 bits de Nintendo a nivel técnico, sino que iba a suponer un cambio radical en cuanto a la forma de publicitar los videojuegos. Tras un inicio un tanto dubitativo de la Genesis (nuestra Mega Drive) en el mercado, desde Japón se decidió poner a los mandos de Sega USA a Tom Kalinske, un ejecutivo con la mentalidad agresiva que la empresa necesitaba. Su plan, además de rebajar el precio de la consola y publicar juegos adaptados al mercado americano, era atacar directamente a Nintendo. No solo había que mostrar las cualidades de tu producto, sino que desmerecer al rival se convertía en uno de los ejes de las campañas de marketing, con el famoso "Genesis Does What Nintendon´t" erigiéndose como el lema principal de la compañía. Más tarde, la salida al mercado de la Super Nintendo solo sirvió para recrudecer los ataques, recurriendo a la contratación masiva de estrellas y deportistas para que avalaran los lanzamientos, como ocurrió en el caso de Michael Jackson, Joe Montana o Pat Riley. La "leña" al rival y la presencia constante de estas celebridades actuaron a dúo en una campaña publicitaria sin precedentes.

Algo así sólo podía verse en los Estados Unidos, un país acostumbrado a la publicidad comparativa. En nuestro país la legislación no permite desmerecer a la competencia y, además, nuestra mentalidad como consumidores no hubiera estado preparada para ello. ¿Habría sido mayor el éxito de Sega España de haber podido actuar así? Quién sabe...





OTROS SISTEMAS DE SEGA siguieron el mismo estilo. Alusiones sexuales para publicitar el 32X, y prácticamente definir como tonto al que prefería la Game Boy a la Game Gear. El "vale todo" elevado a su máxima expresión.

EL RETROBLOG

Por José Luis Sanz

MIZUGUCHI Y EL COCHE PROHIBIDO



Si tengo admiración por alguien en esto de los videojuegos es por el japonés Tetsuya Mizuguchi. Creador de *Sega Rally, Space Channel 5, Lumines, Rez* o, el más reciente, *Child of Eden*. Todos tienen en común su genialidad y diversión. ¡Obras maestras auténticas!

Pero Tetsuya Mizuguchi, a pesar de su evidente talento, hubo un tiempo en el que no se comportó como un gurú de pelos largos, vaqueros rotos y frases profundas. No. En 1995, momento en el que visitó España, parecía bastante calladito y vestía con corrección: pantalones de pinza, camisita sin cuello, zapatitos decorosos y pelo bien cortado. Vamos, ¡era el terror de las nenas!

¿Y qué se le perdió al creador de *Sega Rally* por España? Pues se acercó hasta el centro comercial Hipercor de Alcorcón a inaugurar el primer Centro de Entretenimiento Familiar de Sega Amusement. El que iba a ser el primero de unos cuantos repartidos por toda la geografía patria y que auguraban una "Edad de Oro" de las recreativas. Eran los tiempos de alucinar con el *Ridge Racer* de PlayStation o el *Daytona USA* de Saturn.

En aquella presentación, Tetsuya nos deleitó con una partida perfecta al *Sega Rally*, pulverizando todos los registros conocidos y enseñando a los allí presentes cómo se conduce un videojuego con marchas manuales. Lo cierto es que hizo poco más. Salió corriendo y se perdió. Salió de España ese mismo día y los fans del genio de AM#3 nos quedamos con cara de haber asistido a una especie de "aparición mariana".

Tras esa visita nos enteramos de un pequeño secreto que, creo, es por todos conocido: que *Sega Rally* nunca debió salir con solo dos coches a la calle ya que, mientras lo estaban programando, hubo tres. Los ya conocidos Toyota Celica y Lancia Delta Integrale y otro más, el Subaru Impreza del por aquel entonces en boga Carlos Sáinz.

« EN 1995, TODOS ALUCINABAN CON RIDGE RACER O DAYTONA USA »

¿Por qué desapareció? Pues eran tiempos en los que la gente (en España) pensaba que los videojuegos producían delincuentes, así que una "petrolera" hispana prefirió que su nombre no se vinculara a una recreativa. ¡Ni siquiera la del genial *Sega Rally*!

UNIVERSO VINTAGE

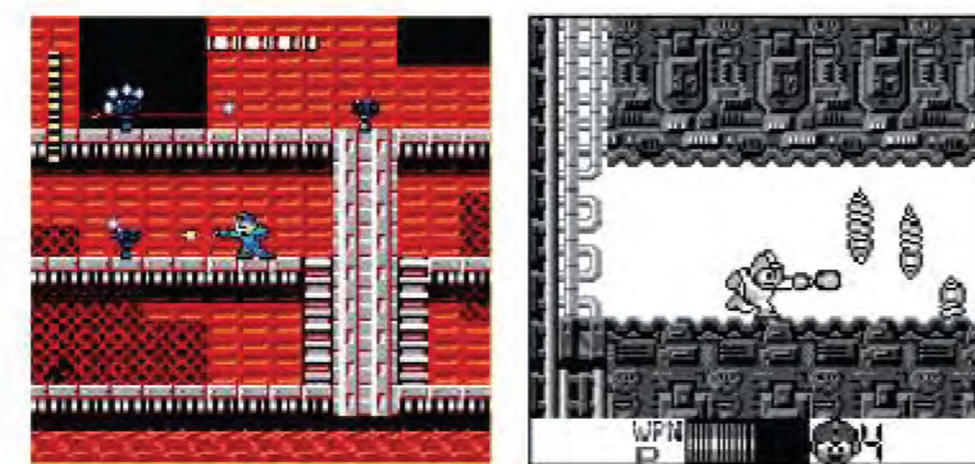
IDOLOS DEL PASADO

Personajes que marcaron época

Keiji Inafune



Este nipón de 47 años participó en numerosos proyectos publicados por Capcom, empresa para la cual trabajó durante casi un cuarto de siglo. Fue el principal responsable de las sagas *Onimusha* y *Dead Rising*, aunque su principal contribución a la industria del videojuego es ser el creador de *Mega Man*. Una serie que ha perdido fuelle últimamente, pero con una importancia e influencia indudables al cumplirse ahora 25 años desde su nacimiento. Más de 100 títulos forman parte de ella, siendo los más recordados los lanzados en NES y Game Boy, donde la mezcla de acción, plataformas y una elevada dificultad hacía estragos entre los jugadores hoy día más veteranos. Hace dos años, Inafune abandonó Capcom para fundar su propia compañía, Comcept.



LAS 8 BITS DE NINTENDO recibieron multitud de títulos de *Rockman*, conocido así en Japón.

DICCIONARIO CARROZA

Términos pasados de moda

Super FX

loc.nom.m. Chip de apoyo incluido en cartuchos de Super Nintendo desde 1993, como *Starwing* y *Super Mario World 2*. Actuaba a modo de acelerador gráfico y permitía efectos en 2D y 3D que la consola no podía generar. No fue el primer ni el último chip en ser incorporado en un juego, pero sí el más popular.



HUBO DOS VERSIONES y los cartuchos que lo llevaban tenían un precio superior al habitual.

TELÉFONO ROJO
Yen te responde



No siempre he sido Yen. En una época fui el maestro tortuga Yen. No funcionó, porque me pedían que diese patadas y kame no se qué y yo era más de la Game Boy.

Esperando a Black Ops II

@Hey Yen, ¿qué tal estás? ¿Nos darán fichas token en *Black Ops 2* por haber hecho prestigio en juegos como: *COD4*, *BO*, *MW2* o *MW3*?

Desgraciadamente no habrá ningún tipo de recompensa para los jugones de entregas anteriores, salvo poder chulear en las estadísticas de haber alcanzado determinados prestigios en el pasado. Solo eso.

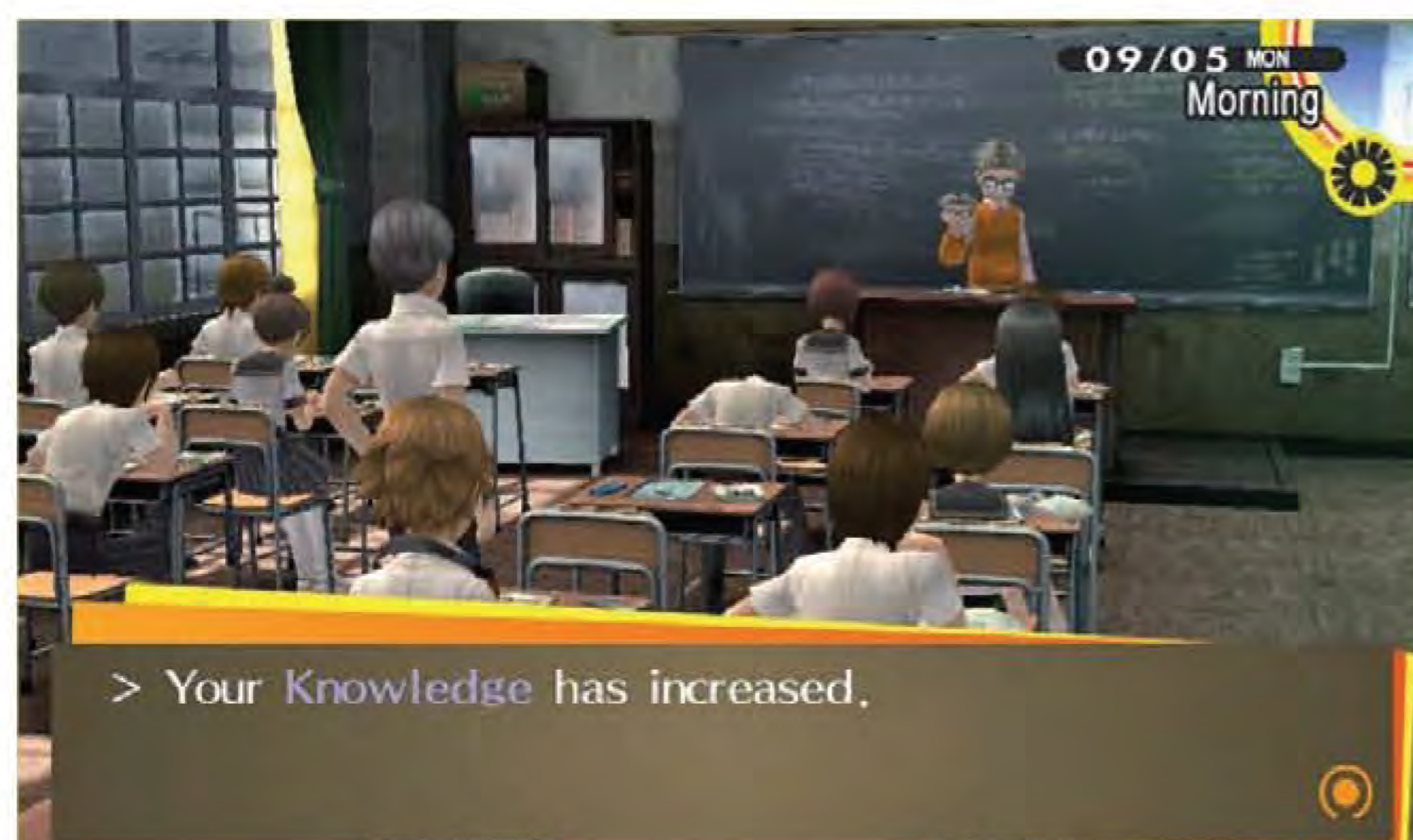
■ ¿Qué novedades trae el Elite de Black Ops 2?

Hasta ahora había sido de pago, pero será gratuito para *Black Ops II* e incluirá jugosas novedades, como el Pick 10 system, gracias al que podremos copiar la configuración de clase y armas de otro jugador para usarla en nuestra partida. También habrá estadísticas para el modo zombi, mejoras en la búsqueda y control de tus clanes o en el modo tv, y además podremos consultarlo todo desde nuestra tablet o smartphone.

■ Y por último. Se acaban de confirmar nuevas armas como la FAL, XPR-50 o la Ballesta, y me gustaría saber si aún quedan más armas por confirmar. ¡Gracias!

Aún no hay nada oficial, pero seguro que habrá un montón de armas nuevas. Ten en cuenta que al estar ambientado en dos épocas distintas tendremos un amplio catálogo de armas, la inmensa mayoría nuevas.

Andreu Marqués



PERSONA 4: THE GOLDEN será una edición extendida del original aparecido en PS2. Tendrá nuevos escenarios como una playa y un resort de esquí, un nuevo personaje (Marie), nuevos eventos como Haloween y muchas cosas más.

"Enrolado" con PS Vita

@¡Hola Yen! Uf que nervioso, es la primera vez que te escribo. Primero de todo decir que hace poco que sigo esta revista y es un gran trabajo el que hacéis, así que os animo a seguir así. Espero que esto sirva para que publiques mis dudas :D ¿Va a salir algún *Resident Evil* para PSVita?

Ya sabéis que el "peloteo" y la adulación no van a conseguir que vuestra carta se publique, aunque nunca viene mal un jamón, jeje. Vamos a ver, ha habido muchos rumores con el tema *Resident*, como un *RE* exclusivo para Vita y basado en la última entrega, el 6, pero resultan poco fiables. Por ahora Capcom no ha dicho esta boca es mía, así que paciencia.

■ ¿Algún juego de rol para Vita que me recomendéis? ¿Qué próximos lanzamientos habrá?

Dungeon Hunter: Alliance no está nada mal, sobre todo si te gusta el juego cooperativo online, pero el catálogo rolero actual es bastante escaso. *New Little King´s Story*, con algunos elementos roleros, también es una buena opción. Eso sí, no desesperes, que faltan por llegar juegazos como *Persona 4: The Golden*, *Ragnarok Odyssey* o *Tales of Innocence R*.

■ Me encanta Lara Croft, a vosotros también, así que espero que me podáis ayudar. ¿El nuevo *Tomb Raider* saldrá también para PSVita? No sé, a lo mejor cuela...

Pues tampoco se ha dicho nada, en este caso ni un mísero

¿ LA PREGUNTA DEL MES

¿Cuál será la fecha de lanzamiento de GTA V?

■ Yo ya no sé qué pensar. ¿Sabes algo de cuándo saldrá *GTA V*?

Vaya lío se ha montado con eso. La versión portuguesa de la web Zavvi lo anunció para el 23 de noviembre del ¡2012! Tras unas horas de locura, ya han aclarado que era una fecha aproximada. Yo creo que rondará mediados de 2013, o un poco antes. El juego ya lo están enseñando a algunos medios, y han publicado este primer arte oficial.

Daniel Román



¡HABLA CON YEN!

Escribe a:
- telefonorojo.hobbyconsolas@axelspringer.es
- opinion.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".


Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

rumor. Dependiendo del éxito en las consolas "mayores", Square Enix podría plantearse una versión portátil.
Rafael García Pérez

Rockstar y sus "secretitos"

@ ¡Hola Hobby Consolas! Como siempre os quiero ayudar a hacer la revista y aquí están mis preguntas! Para empezar, quiero hablar del futuro de la saga *Red Dead*. Rockstar siempre va por orden con sus juegos, y todos sabemos que, *GTA V*, es el próximo lanzamiento (yo apuesto a que saldrá por el 30 de abril 2013). Bueno. ¿Crees que *Red Dead 3* saldrá en esta generación? Parece que Rockstar tendrá que cambiar el motor gráfico.

Teniendo en cuenta la posible fecha de lanzamiento de GTA V, lo más probable es que el próximo Red Dead salga para la nueva generación. Yo me conformo con que algún día salga.

■ ***GTA V* se muestra en nuevas imágenes. El escenario parece increíble, pero Rockstar dijo que está en Los Santos. Si recuerdas bien, el primer trailer de *GTA San Andreas*, también fue en Los Santos, sin confirmar las otras 2 ciudades. Solo se mostraron Grove, aviones y Vinewood. ¿Qué piensas?, ¿podríamos ver San Fierro y Las Venturas en *GTA V*?**

Teniendo en cuenta que Rockstar ya ha confirmado que habrá zonas rurales, no solo ciudad, lo más lógico es que estas zonas sirvan para conectar distintas ciudades, que lo más probable es que fueran San Fierro y Las Venturas, aunque mucho me parece para un juego con el detalle que mostrará *GTA V*.
Daniel Tony

¿Skyrim no baja de precio?

@ Hola Yen, soy un seguidor de vuestra revista desde hace un tiempo y he de felicitaros porque es magnífica, tengo unas preguntas para ti. ¿Cuáles de estos dos juegos mola más: *COD Black Ops* o el *World at War* (en campaña y en modo zombies)?

Ambos ofrecen opciones de juego similares. Aún así, por ambientación, por detalles en el control y la mejora del modo online, me quedo con *Black Ops*.

■ **¿Vale la pena pagar un precio tan alto por *Skyrim*?**

Imagino que te refieres a que no ha bajado su precio de 69,95 eurazos, aguantando como si aún fuese una novedad, pero vamos, merece mucho la pena. Pocos juegos sin modo online ofrecen tantas y tan buenas horas de juego.

■ **¿Dónde puedo conseguir *Battlefield 1943*?**

Descargándolo en tu PS3, Xbox 360. No existe en formato físico.
Santiago Pérez.


BATTLEFIELD 1943 aparición en 2009 para Xbox Live y Playstation Network. Está ambientado en la 2ª Guerra Mundial, en el Pacífico. Solo tiene modo online, pero la destrucción de los escenarios y la conducción de vehículos le ha granjeado muchos seguidores.

Un asesino anda suelto

@ ¡Ave, Yen, los que van a jugar te saludan! Como eres un sabio erudito de los videojuegos, quería preguntarte algunas dudas. Quería comprarme el *AC La Hermandad ed. La Alhambra* para PS3 (de primera mano, claro), pero no lo encuentro por ninguna parte. ¿sabes donde conseguirla?

En una tienda física es casi imposible que lo encuentres, así que lo mejor es que recurras ▸▸

vuestra OPINIÓN



¿Han vuelto a los orígenes?

Daniel Valerón

Al parecer los señores de Capcom han escuchado las protestas de sus fans sobre Resident Evil. Se criticaba que se había convertido en un juego de acción de disparos y se había abandonado el aspecto que lo caracterizó, una aventura survival horror de exploración. Sí, al parecer lo han escuchado, pero no lo han entendido. Capcom ha entendido por lo de volver a sus orígenes, introducir una campañita con Leon "parecida" a sus orígenes, y ahí termina todo. Volver a los orígenes, señores de Capcom, es volver a esas mansiones, recintos tétricos y aparentemente solitarios, es esa sensación claustrofóbica al ver como se te acercaban un puñado de zombies lentamente rodeándote, era resolver decenas de puzles, almacenar en unos baúles "mágicos" todo tipo de utensilios que más tarde podías utilizar y combinar, y cómo no, esas "ink ribbons" que conservabas como un tesoro para poder grabar en momentos delicados o de grandes avances. Eso es volver a los orígenes, señores, y no situarnos en un campo de batalla contra mutantes, acercándose más a un *Call of Duty* que a un *Resident Evil.*



Yen: Creo que el problema es que a Capcom no le interesa mucho volver a los orígenes. Quieren que su juego venda tanto como *CoD*, especialmente en Occidente.

« EPIC MICKEY 2 CONTINÚA LA HISTORIA DEL ORIGINAL. AUNQUE NO PASA NADA SI NO LO HAS JUGADO NUNCA »

a internet. En la propia tienda de Ubisoft, la Ubishop, puedes encargarlo sin problemas.

■ El otro día leí en la revista algo sobre el *Assassin's Creed Ezio Trilogy*, ¿saldrá en España?, ¿incluirá los DLCs que traen las otras ediciones?

Aún no han confirmado nada, pero lo más probable es que salga en España, cuándo y a cuánto es una incógnita, así como saber si incluirá los DLC´s aparecidos hasta el momento, aunque lo lógico sería pensar que sí, para ofrecer la experiencia de Ezio al completo.

■ Había pensado comprarme algún juego para PS Move, ¿qué me recomiendas? Tenía pensado el *Epic Mickey 2*, pero no sé si la historia continúa la del juego de Wii. ¿Hace falta jugar al primero o son independientes?

Sorcery y *Sports Champions 2* son dos opciones. *Until Dawn* parece que será muy bueno, pero quizás *Epic Mickey 2* sea uno de los más apetecibles. La historia continúa poco tiempo después de la primera entrega, pero no es necesario jugar al primero.

■ Por último, ¿sabes cuándo va a salir el *Uncharted 3* en versión Platinum?

Las navidades podrían ser una buena fecha, pero visto lo sucedido con la edición Game of the Year que no termina de llegar a España, yo no pondría muchas esperanzas en verlo, al menos no en los próximos meses.

Juan M. Triguero (Sevilla)

Todo sobre mi... Nintendo 3DS

@ Saludos Dani, digo... Yen. Soy fiel seguidor de vuestra revista y web. Acabo de adquirir una 3DS y mis preguntas van a ir por ahí. Tengo el *New Super Mario Bros* para DS, ¿los cambios y mejoras en la segunda parte son suficientes como para gastar 45 euros en comprar el *NSMB2*?

Que obsesión con atribuirme otras identidades. Soy Yen, ni más ni menos, ¿cómo podría alguien ser Dani, Javier o Manuel y Yen al mismo tiempo? En cuanto al *New Super Mario Bros 2*, la verdad es que las novedades son pocas, como incluir la recolección de monedas, pero aunque se parece mucho al original, sigue siendo un gran juego.

■ ¿Hay prevista la salida de algún juego de rol por turnos estilo FF traducido al español?

Pokémon Mystery Dungeon MagnaGate and the Infinite Labyrinth (¡vaya titulazo!) llegará probablemente a mediados del año que viene. *Fire Emblem: Awakening* saldrá un poco después, en la segunda mitad del año. *Shin Megami Tensei IV: Devil Survivor Overclocked* (otro título "cortito") también prepara su futuro desembarco. En cuanto si los traducirán, aún queda mucho para saberlo.

■ Pregunta de opinión personal, ¿cuál crees que es la fórmula del éxito de la 3DS?

No creo que haya solo un ingrediente en esa fórmula de la que hablas. Son muchas cosas: la doble pantalla, la apuesta táctil,... aunque personalmente creo que las 3D sin gafas y su catálogo de juegos nintenderos son la auténtica clave.

Pedro Jiménez Torralbo

¿Más que coches?

@ Hola, Yen. Soy Eric, un chaval de 16 años y te envió este mensaje desde Barcelona. ¿Se sabe algo sobre un *Gran Turismo* para la PSVita?

De hecho, hicieron una encuesta en la web de Sony para tantear a los posibles compradores y parece que el resultado invita al optimismo.

■ Soy un gran aficionado a los coches y mi preferido es el Honda NSX de 2015, ¿se sabe si saldrá para *Gran Turismo*?¿Y en algún otro videojuego?

Aún no hay ninguno que lo incluya, ten en cuenta que se presentó en la feria del motor de Detroit este 2012. Ya sé que no es lo mismo, pero en *Gran Turismo 5* tienes nada menos que 19 modelos distintos del NSX con



FIRE EMBLEM: AWAKENING llegará a 3DS en la primera mitad del 2013. Sus combates tácticos y su estilo manga volverán a deleitar a los fans. Podremos customizar al personaje, realizar ataques dobles con otro personaje,...



los que participar. En futuras entregas seguro que aparece.

■ **PSVita es una pasada, pero tiene muy pocas aplicaciones y juegos. Es como hacer un motor de un Bugatti Veyron y no ponerle ruedas. Deberían hacer algo como el market de Android, entonces sí valdría la pena. Yen, ¿a ti que te parece?**

La cosa se pone mejor, con juegazos como *AC III Liberation*. En cuanto a lo del market de Android no sé muy bien a qué te refieres, PS Vita tiene su propio sistema de descargas online. Otra cosa es que no haya tantos títulos como para Android o Apple, ya que no ponen las mismas facilidades en la publicación de nuevos juegos.

Eric Guerra



HALO 4 CONTARÁ CON DECENAS DE HORAS de contenido, como la campaña, el multijugador competitivo o las Spartans Ops cooperativas, pero la verdad es que queda algo desaprovechado si no puedes jugarlo online, como otros juegos.

« SEGA PROMETIÓ UN SONIC EN Wii EN 2012, PERO NO SE HA SABIDO NADA, ASÍ QUE PARECE QUE SALDRÁ PARA Wii U »

¿Qué pasará con BioWare?

@ **Hola Yen, soy un gran seguidor de vuestra revista, pero aún así tengo una dudas. ¿Saldrán mas juegos de la saga *Dragon Ball* en 2013?**

Dragon Ball Zenkai Battle Royale Super Saiyan Awakening (este mes la cosa va de títulos escuetos) se ha anunciado para 2013 en Japón y tiene todas las papeletas para llegar a Occidente. El título será una versión de la recreativa del mismo nombre, con combates para 4 jugadores.

■ **¿Habrá algún remake de *Pokémon Amarillo* para DS o 3DS?.**

No estaría mal, pero no se sabe nada. Creo que la saga seguirá avanzando y prescindirá de este remake, al menos de momento.

■ **Ahora que los fundadores de BioWare han abandonado el mundo de los videojuegos, ¿ya no habrá más juegos como *Dragon Age* o *Mass Effect*?**

En absoluto, de hecho *Dragon Age III* llegará el año que viene y luego vendrá seguro un nuevo *Mass Effect*. Los fundadores que se fueron de BioWare no van a abandonar los videojuegos, uno de ellos, Rich Vogel ya trabaja en un nuevo estudio.

Carlos Gómez Touriñan



RICH VOGEL, creador de *Star Wars The Old Republic MMO*, fue uno de los que abandonó BioWare, pero ya está liderando un nuevo estudio de Bethesda en Texas, BattleCry Studios. Además, franquicias como *Mass Effect* o *Dragon Age* siguen en marcha en manos de BioWare.

La duración de Halo 4

@ **Hola Yen. Esta es la cuarta vez que escribo, desvela tu identidad o mándame una foto tuya. ¿*Halo 4* sin online va a merecer la pena o va a tener una campaña corta?**

No sé de qué os quejáis, si todos los meses os pongo una foto mía. De *Halo 4*, la campaña dura unas 8 o 9 horas, aunque es la bomba. Sin el online, la verdad es que tiene menos gracia. Incluso no te deja entrar en Spartan Ops si no tienes xbox Live Gold, algo bastante incomprensible.

■ **¿Ya no habrá juegos más juegos de Mario, Sonic y Link en Wii y serán para Wii U?**

Salvo que salte una sorpresa milagrosa, solo los veremos en Wii U. Sega prometió un *Sonic* más para Wii en 2012, pero cada vez parece más claro que acabará pareciendo en Wii U.

■ **¿Me podrías decir buenísimos juegos de entre 25 y 50 euros en los que no el online no sea lo primordial? Es que por ahora no tengo Xbox Live.**

Un poco difícil sin decirme qué tipo de juegos te interesan ni los que ya tienes, así que te voy a soltar unos cuantos que a mi me parecen geniales: *Dark Souls, Batman Arkham Asylum, Max Payne 3, Assassin´s Creed Revelations* y la *Hermandad, Fallout 3, Red Dead Redemption,...*

Enrique Ferrer Martínez

vuestra **OPINIÓN**

Jugando el presente

Manuel Maldonado Fontes



¡Hola amigos de Hobby Consolas! Os escribo para hablar sobre un tema que me preocupa mucho. La semana pasada me compré el Fifa 13 y el Resident Evil 6 y mi queja es la siguiente. Nada más abrir la caja me pregunto: ¿Dónde está el manual de instrucciones? Resident Evil trae cuatro hojas, y el fifa, directamente, nada. Lo mejor de todo es que ponen que el manual se puede ver completo en internet. Y digo yo: ¿tanto les cuesta ya poner el manual? Y más teniendo en cuenta los 70 euros que vale cada juego. Si a este detalle le sumamos que el Fifa 13 es exactamente igual al Fifa 12, y los presumibles futuros DLC's (de pago, por supuesto) de Resident Evil... Sinceramente creo que algunas compañías nos están tomando el pelo, ya que los juegos son cada vez más caros y vienen cada vez menos completos. Como esto no cambie el sector va a acabar muy mal y vamos a salir todos perjudicados. Un saludo y enhorabuena por vuestra estupenda revista. ;-)

Yen: La ausencia de manuales de juego cada vez es más común. Parece que la única manera de conseguir un buen manual con ilustraciones e información del juego es hacerse con las ediciones de coleccionista. Otra cosa es que, además, algunos juegos vengan o no con demasiados DLC´s. Eso sí, que FIFA 12 y 13 son iguales, ¡no! Ha cambiado bastante, sobre todo la jugabilidad y las animaciones.





LA IMAGEN DE PORTADA DE TOMB RAIDER se ha revelado a pocas horas del cierre de la revista. En ella podemos ver a la joven Lara y su arco sobre una frase que reza: ha nacido una superviviente. ¡Qué ganas de echarle el guante!

"Coladito" por Lara Croft

@ !Hola Yen! Soy un fan acérrimo de *Tomb Raider* desde hace muchísimo tiempo así que aquí van mis dudas. He visto que van a lanzar *Deadly Premonition* en PS3. ¿Qué incluirá esta edición que no incluyese el original?

Básicamente control optimizado, mejoras gráficas en HD y nuevo contenido, como un nuevo escenario diseñado por Hidetaka Suehiro, director y guionista del original. Llegará a principios de 2013.

■ Estoy pensando comprarme la trilogía de *Tomb Raider* para PS3 ¿Tu me la recomendarías? ¿qué valoración la pusisteis?

Esta recopilación en HD incluía *Tomb Raider Legend, Anniversary* y *Underworld* a un precio bastante asequible. En Hobby Consolas no lo analizamos así que no hay nota. Si te gusta la saga, y pese a que no son las mejores entregas, resulta muy recomendable.

■ Últimamente no hay demasiadas novedades del nuevo Tomb Raider ¿se sabe algo más?

Pues en la reciente feria Eurogamer expo se pudo ver un vídeo de 30 minutos del juego en funcionamiento, y tenía una aspecto gráfico alucinante. Eso sí, novedades no muchas, tan solo la carátula definitiva del juego, que ya se ha publicado.

■ ¿Qué juegos de terror hay para PS3 que no sean descargables y que vayan a salir pronto?

En 2013 nos llegarán *Dead Space 3*, con el seguro que pasaremos "miedito" y *Until Dawn*, una propuesta para Move que promete ser puro terror.

Alejandro García

La maldad residente

@ Hola Yen. Os sigo desde el primer número y pasados ya unos buenos años me decido a escribirte. Tengo las siguientes consolas Ps3, Xbox 360, 3DS y próximamente Wii U. ¿Piensas que *Resident Evil 6* ha sido el último para PS3 y el siguiente ya lo veremos en PS4?

Pues sí, ya han aparecido dos entregas para esta generación de la saga principal, así que la siguiente la veremos en PS4 y 720.

■ ¿Cómo crees que seguirá la saga después de *RE6*?

Buena pregunta. Lo más probable es que siga los mismos derroteros que las últimas tres entregas, es decir, por ofrecer acción directa, aunque dependerá del éxito en ventas de *RE6*. También podría haber novedades, como pasó con *RE4*.

■ ¿Veremos alguna vez en PS3 o Xbox 360 *Resident Evil I,2,3* en HD con trofeos y en castellano?

Por ahora no parece muy probable, pero de ahí a decir que no lo veremos nunca... En la Store de PS3 están, pero ni HD, ni castellano, ni trofeos, y en Xbox Live están *Code Veronica* y *RE4*.

« ME EXTRAÑARÍA QUE NO SALIESE UN RESIDENT EVIL EN Wii U. MUCHAS GRANDES SAGAS YA ESTÁN CONFIRMADAS »

■ Estoy enganchado a *Left 4 Dead 2*, ¿hay alguna noticia de Valve sobre una tercera entrega?

Chet Faliszek, uno de sus creadores, dijo que era bastante posible, que le encantaría, aunque no puede asegurarlo. Sería muy, muy raro que una saga que ha vendido 12 millones de copias no lanzase una nueva entrega, aunque ya sabéis como es Valve con eso de las terceras partes.

■ ¿Se sabe algo sobre *Resident Evil Revelations 2* para 3DS?

Capcom aseguró que si el juego funcionaba bien en ventas, habría nueva entrega. Ha vendido 620.000 copias en todo el mundo, por lo que solo queda saber si les parecen suficientes o no.

■ ¿Algún rumor sobre un *Resident Evil* para Wii U?

No hay nada confirmado, pero me extrañaría mucho que no apareciese uno en algún momento. La mayoría de compañías está apoyando la nueva consola con lanzamientos "hardcore" como *Batman Arkham City, Assassin´s Creed III, Zombi U, Tekken Tag 2* o *Mass Effect 3*. Lo más probable es que Capcom se sume a esta corriente y lance *RE6* en algún momento.

David Olmo



LEFT 4 DEAD HA VENDIDO 12 MILLONES DE COPIAS por lo que no parece muy razonable no sacar una tercera entrega, aunque en Valve son bastante "raretes". Su juego cooperativo y los zombis son las claves de su éxito mundial.

¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas ellas son ciertas:

@ Yen, ¿para ser la pregunta del mes solo puedes hacer una pregunta? Porque vaya chasco, yo he hecho varias.

Yen: No hombre no, puedes hacer las que quieras. Lo que está claro es que para salir en el ¡qué me dices! solo hace falta una pregunta tan buena como la tuya.

@ Acabo de comprar una AverMedia HD Capture para grabar la jugabilidad de mis juegos. ¿Crees que es algo recomendado?

Yen: ¿Cómo se graba la jugabilidad de los juegos?, debe ser algo así como capturar almas con *Spirit Camera*. Recomendarlo no sé si lo recomendaría, puedes guardar los recuerdos de haber jugado un juego en tu memoria o en la de tu PC, tú sabrás.

@ ¿Cuál es mejor, la PS4 o la Xbox 720?

Yen: Ya era hora de que alguien lo preguntara. Mucho se ha debatido en estos años desde su aparición, pero yo me quedo con la 1080 y con PS5, y por supuesto con Wii U U, que tiene unos gráficos que dan mucho U U, ¿lo pillas?

@ ¡Hola, Yen! Mi pregunta es la siguiente: si toda la gente que te envía sus dudas, siempre comentan que es la segunda o tercera vez que lo hacen, y además afirman que le has publicado todas sus preguntas anteriores... ¿Alguien envía cartas por vez primera en esta sección? ¿has dejado sin contestar alguna vez una?



Yen: Pues tú, sin ir más lejos, pero también hay algunos que dicen que es la sexta vez que me escriben y que no les publico, ya ves. A tu segunda pregunta, yo nunca dejo una carta sin contestar, soy el tío más feliz del mundo por solucionar vuestras dudas y me baño en cartas como el Tío Gilito.

PREESTRENO

LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO DE LLEGAR



PÁGINA 144

SONIC ALL STARS RACING TRANSFORMED Si el erizo azul de Sega ya era rápido a pie... imaginad cómo se las gasta montado en estos vehículos y participando en una carrera.



PÁGINA 140

EPIC MICKEY 2

Seguro que os suenan su cara... o sus orejas. Os hablamos del ratón Mickey y el conejo de la suerte Oswald. Armados con un pincel y un mando a distancia, están dispuestos a devolverle el color (y la música) al mundo, en todas las consolas. Así se las gastan los dibujos animados



PÁGINA 136

CALL OF DUTY BLACK OPS II El "shooter" más esperado toma al asalto nuestra sección de preestrenos, y viene acompañado por la versión *Declassified* para PS Vita.



PÁGINA 146

F1 RACE STARS Nos enseña el lado más divertido del gran circo de la Fórmula 1.

EN ESTE NÚMERO...

Tras los pasos (disparos y explosiones) de Black Ops II, adelantamos alguno de los juegos más potentes para fin de año. Hay de todo: velocidad, aventuras, acción... para todos los formatos.

■ 13 de noviembre ■ Activision ■ Shoot´em up

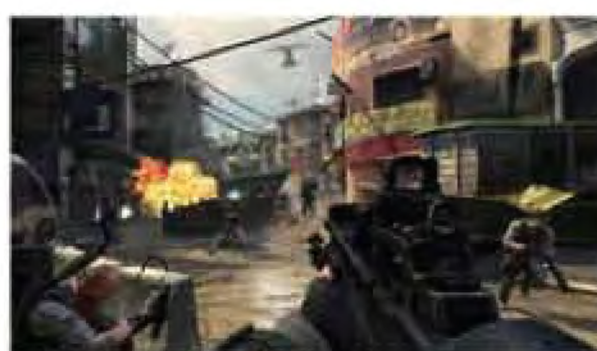
CALL OF DUTY BLACK OPS II

No ha habido un sólo día en la historia de la humanidad sin guerras... y eso no va a cambiar en el futuro. Black Ops II nos adelanta cómo serán los conflictos en el año 2025.

LAS CLAVES



1 LA CAMPAÑA se divide en dos periodos históricos (finales de los ochenta y 2025) con distintas ramificaciones.



2 EL MULTIJUGADOR cuenta con nuevos modos, opciones de personalización y partidas que soportan seis equipos.



3 EL MODO ZOMBIES es más largo y complejo que nunca, con tres modos para un máximo de ocho jugadores.

■ **LAS CICATRICES DE LA GUERRA FRÍA AÚN ESTÁN MUY RECIENTES.** Tanto, que Alex Mason y Frank Woods (dos agentes a los que conocimos en el primer *Black Ops*) van a servir como puente entre las dos épocas que tratará el próximo *Call of Duty*: finales de los años ochenta y un futuro cercano. En esta ocasión tendremos que enfrentarnos a un megalómano llamado Raúl Menéndez, que se ha hecho con el control de los drones de los principales ejércitos del mundo. ¿Y cómo vamos a pararle los pies? Pues con el viejo método de disparar primero y preguntar después, bajo una perspectiva en primera persona.

La campaña estará salpicada por novedades muy interesantes, como la posibilidad de crear una clase como en el multijugador o luchar en niveles abiertos, llamados Strikeforce, que determinarán qué final vamos a presenciar. Y además, su ambientación futurista nos permitirá pilotar los aviones más sofisticados, trepar con nanoguantes o planear con un traje aerodinámico. La variedad y espectacularidad de situaciones estará asegurada.

→ **EL MODO MULTIJUGADOR ESTARÁ INSPIRADO EN LOS E-SPORTS** y separará a los jugadores por divisiones (como en la liga de fútbol) para que siempre nos enfrentemos con gente de nuestro nivel. Otra de las sorpresas que nos esperan es la nueva tarjeta de jugador, que nos permitirá configurar nuestras armas, ventajas y premios por racha como si fuese la ficha de un juego de mesa. Pero lo más prometedor será la posibilidad de enfrentar un máximo de seis equipos (con tres soldados por equipo) en ▸▸

HABRÁ ESCENARIOS ABIERTOS Y, POR PRIMERA VEZ, DIFERENTES FINALES PARA LA CAMPAÑA



HARPER es uno de los soldados que acompaña a Mason, el protagonista.



LA AMBIENTACIÓN FUTURISTA se mantendrá dentro de márgenes "plausibles". La experiencia de combate seguirá siendo muy real, pero con armas más sofisticadas.



EL APARTADO GRÁFICO destacará por la suavidad que ofrecen los 60 FPS y un gran nivel de detalle. Ya se trata de un motor veterano, que cada vez se depura más.

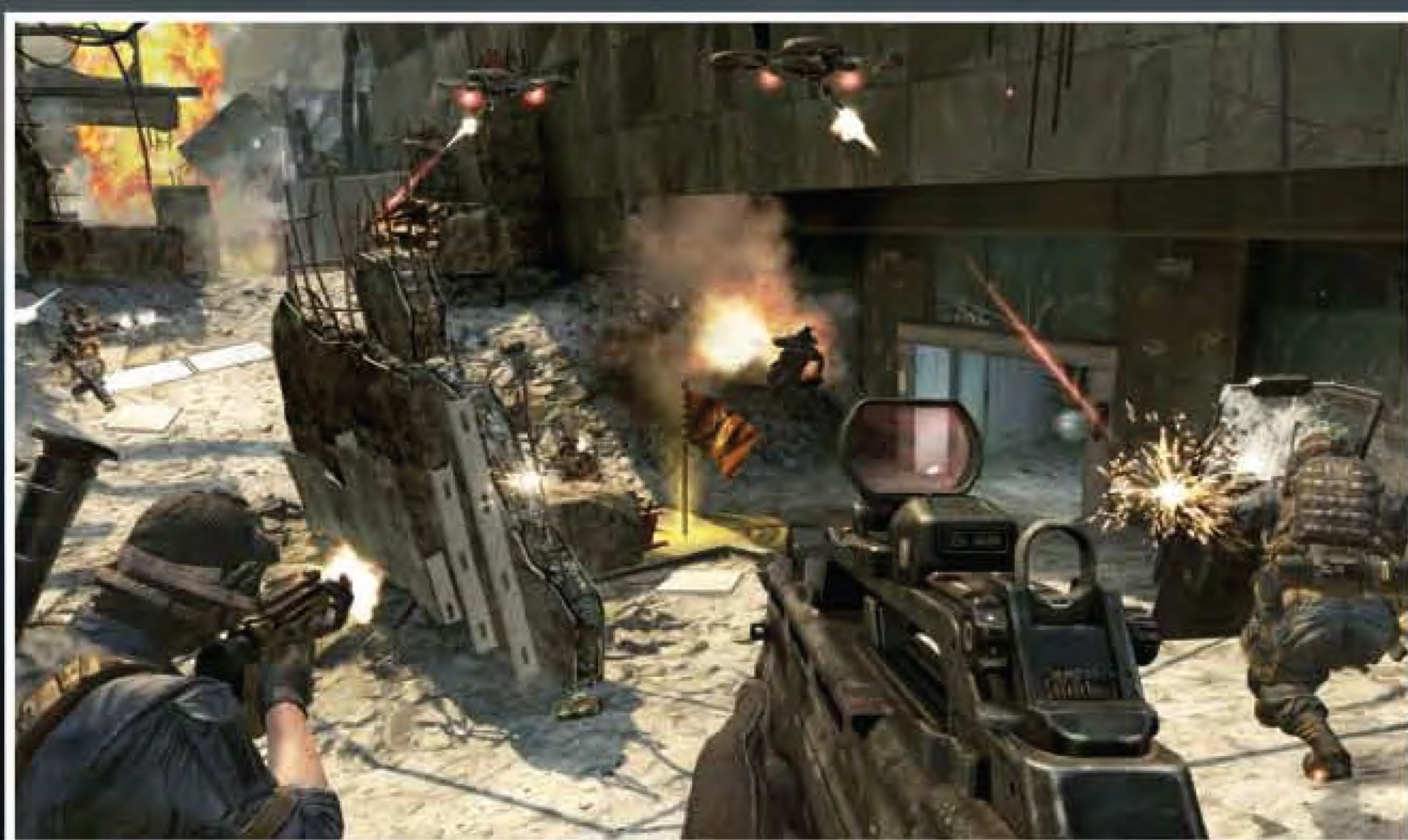


UN TERCIO DEL JUEGO se desarrollará en los años 80. El resto de la campaña, los zombis y el multi transcurrirán en el 2025.

¡OJO AL DATO!

Una edición de lujo...
TODO LO QUE INCLUYE EL "CARE PACKAGE"
La edición más exclusiva incluirá el juego, la banda sonora, monedas de coleccionista, DLC Nuketown 2025 y Nuketown zombies y un dron teledirigido MQ-27 Dragonfire.

PODREMOS SEGUIR las partidas como si fuese una retransmisión deportiva.



VOLVERÁN LOS MODOS CLÁSICOS, las partidas de apuesta (ahora llamadas party) y la posibilidad de ajustar los parámetros en enfrentamientos personalizados.



LOS DRONES POR CONTROL REMOTO van a tener mucho peso en la campaña, y también aparecerán como ventajas por racha dentro del modo multijugador.

CON CADA PRESTIGIO YA NO PERDEMOS LAS MEJORAS QUE HAYAMOS CONSEGUIDO

una misma partida. Por supuesto, regresará el sistema de progresión (con 55 niveles y 10 prestigios) y la posibilidad de ganar mejoras visuales o editar nuestra tarjeta de jugador.

Para el final, hemos dejado el renovado modo zombies, que también estará ambientado en el futuro, justo después de los DLC del anterior *Black Ops*. Podremos enfrentarnos a los muertos vivientes en tres modos distintos. Tranzit hará las veces de modo historia, y en él iremos recorriendo distintas localizaciones montados en un autobús (soportará hasta 4 jugadores en cooperativo, y contará con su propio sistema de experiencia). Survival recuperará el estilo tradicional, en escenarios más pequeños, que podremos modificar en un editor, y Grief enfrentará a dos equipos de cuatro supervivientes entre sí y contra los zombies. Todo esto aderezado con muchas sorpresas, como "huevos de pascua" y el regreso de algunos personajes carismáticos... que disfrutaremos a partir del próximo 13 de noviembre.

PRIMERA IMPRESIÓN

La nueva ambientación futurista, un multijugador interminable y el regreso de los zombies le aseguran un éxito arrollador. Pero ¿será suficientemente novedoso?

EL FUTURO DE LOS DISPAROS

Parece que la fiebre que se desató hace unos años por la guerra moderna se está trasladando poco a poco hacia los "shooter" futuristas. Estos son los próximos que van a aparecer en nuestras consolas.

HALO 4 (XBOX 360) marca el comienzo de una nueva trilogía protagonizada por el Jefe Maestro. Es el primer juego de John 117 que no realiza Bungie, sino que corre a cargo de 343 Industries, que ya trabajó en *Halo Anniversary*.



KILLZONE TRILOGY (PS3) se trata de una reedición de los tres juegos que recorren el conflicto entre ISA y los Helghast. El primero de ellos ha sido remasterizado en HD, ya que apareció originalmente en PlayStation 2.

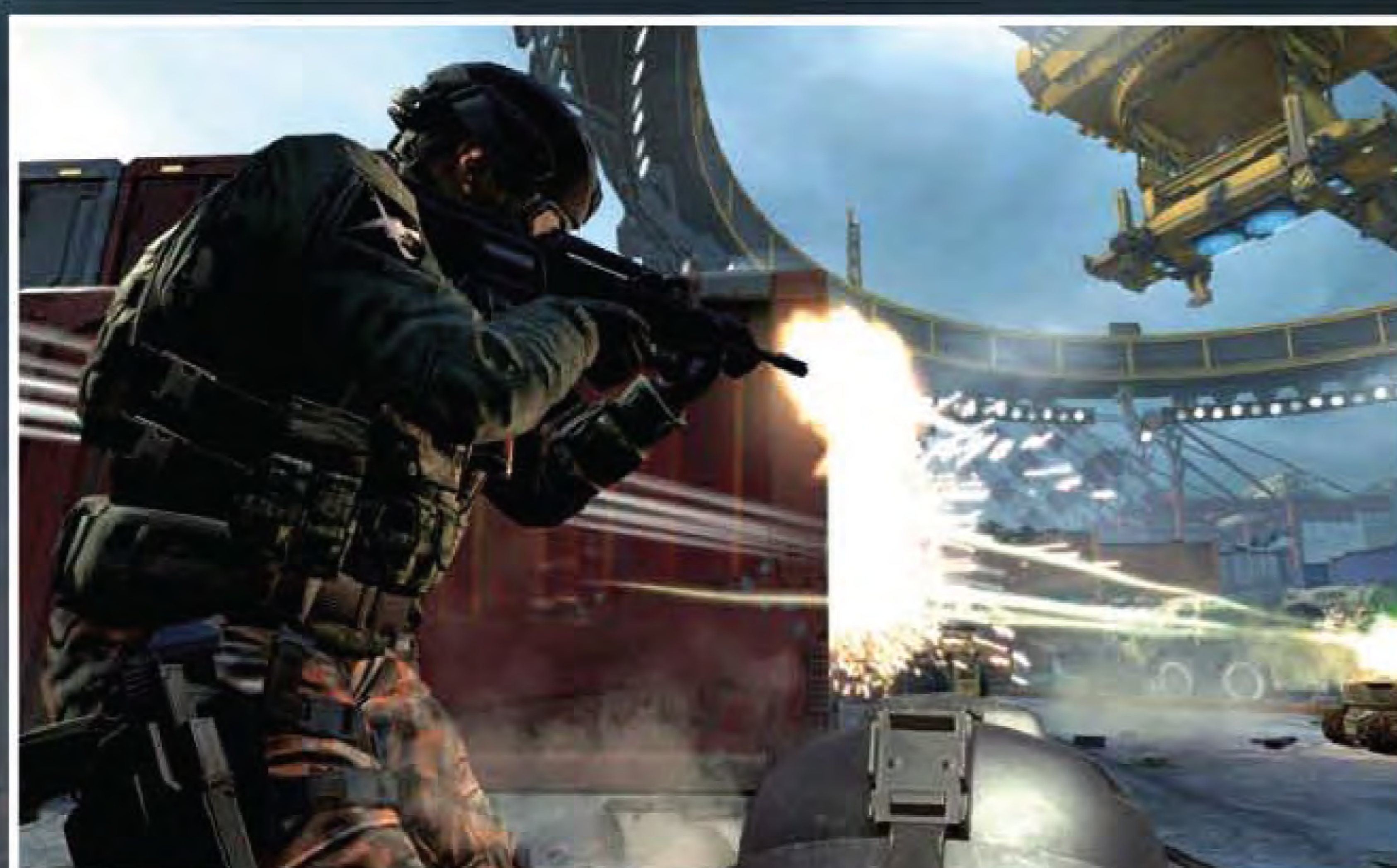


ALIENS COLONIAL MARINES (TODOS) Gearbox ha desarrollado la secuela oficial de la película, dirigida por James Cameron en 1986. Mezclará la acción con un ambiente opresivo y oscuro, con pinceladas de terror.





VISITAREMOS LUGARES EN CONFLICTO como Yemen, Afganistán, Myanmar... y también grandes ciudades, como Los Ángeles en el año 2025.



LA CAMPAÑA incorporará mecánicas como pilotar vehículos, caída libre o trepar con ayuda de nanoguantes.



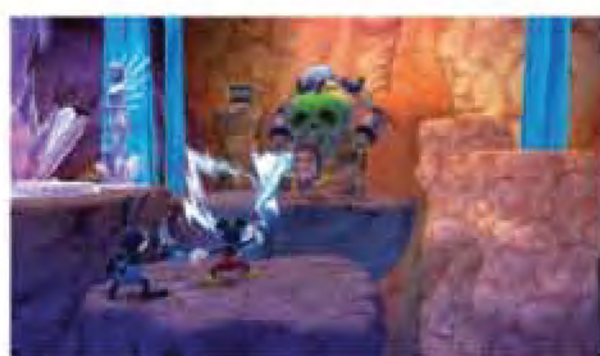
DENTRO DEL MODO ZOMBIES podremos participar en tres modos de juego, con su propio sistema de experiencia e incluso una campaña cooperativa para cuatro jugadores. Volverán algunos personajes conocidos del anterior.

LAS UNIDADES que controlamos pertenecen a cuerpos como CIA o SEALS.

LAS CLAVES



1 OSWALD, el Conejo de la Suerte, fue el primer personaje que creó Walt Disney, y coprotagonizará el juego.



2 LA COOPERACIÓN entre Mickey y Oswald será clave para poder avanzar. Habrá pantalla partida para dos usuarios.



3 LA MÚSICA será seña de identidad. Habrá canciones cantadas y voces en castellano, al nivel de un musical.

23 de noviembre ■ Disney ■ Aventura

EPIC MICKEY 2

El ratón más mediático se saca un conejo de la chistera para convertirlo en su mano derecha, en esta secuela del carismático título que apareció en Wii hace dos años.

LOS PERSONAJES DE DIBUJOS ANIMADOS pueden convertirse en grandes estrellas, pero también caer en el olvido, como los que viven en el Páramo, el mundo que ya visitamos en el primer *Epic Mickey*, obra del genial Warren Spector. Esta vez, Mickey Mouse no estará solo en la misión de salvar el lugar que lleva 80 años acumulando personajes y atracciones denostados, pues le acompañará Oswald, alias el Conejo de la Suerte. Aunque pocos se acuerdan de él, es precisamente el primer personaje que creó Walt Disney (en 1927), y debutará ahora como personaje controlable en un videojuego. La cooperación entre Mickey y Oswald será clave y permitirá que dos usuarios compartan andanzas a pantalla partida.

MICKEY MOUSE Y SU ANTECESOR OSWALD contarán con habilidades bien diferenciadas, que habrá que combinar a menudo. Pincel en mano, el ratón podrá hacer aparecer y desaparecer elementos del entorno o realizar saltos dobles. Por su parte, el conejo dispondrá de un mando a distancia para controlar la electricidad y podrá volar, gracias a sus larguísimas orejas, dignas de un helicóptero, con la posibilidad de que Mickey se agarre a sus piernas y también surque el aire. Además, podrá lanzar su pierna cual bumerán, para acabar con los blotworx, que serán los principales enemigos.

Como en las películas de Disney, la música tendrá un gran peso, con cinemáticas repletas de canciones pegadizas, melodías que cambiarán según las acciones que realicemos o voces dobladas al castellano. *Epic Mickey 2: El retorno de dos héroes* llegará a casi todas las consolas, a diferencia de la primera entrega, y será compatible con PS Move y el Wiimote. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

El cooperativo entre dos personajes tan carismáticos dará mucho juego, y el apartado musical promete ser de auténtica película de Disney. Gráficamente, no será muy puntero.



OSWALD contará con un mando a distancia para aturdir a los enemigos, unas orejas para volar y una pierna que podrá lanzar como si de un bumerán se tratara.



MICKEY MOUSE, que tendrá la habilidad especial del doble salto, volverá a contar con su pincel mágico para rociar los escenarios de pintura y disolvente.





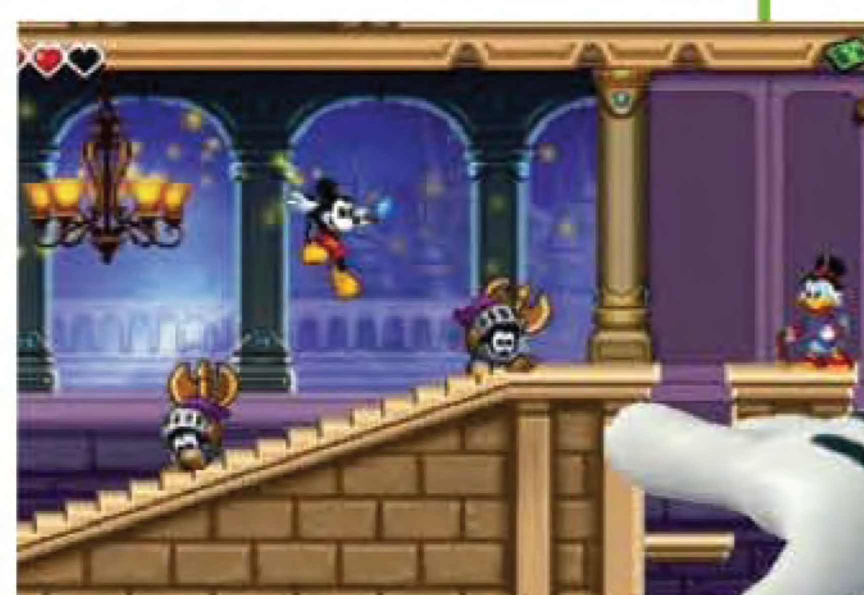
LA AVENTURA incluirá plataformas y puzles, con una estética digna de la factoría Disney. Habrá diversos personajes secundarios como el Doctor Loco, el gremlin Gus y Hortensia, la novia de Oswald.

LA COOPERACIÓN ENTRE MICKEY Y OSWALD SERÁ VITAL PARA SUPERAR LOS DIFERENTES NIVELES



LOS SENSORES de PS Move y el Wiimote serán compatibles en las versiones de PS3 y Wii.

¡OJO AL DATO!



Distinto en portátil...

UN HOMENAJE A MEGA DRIVE EN 3DS

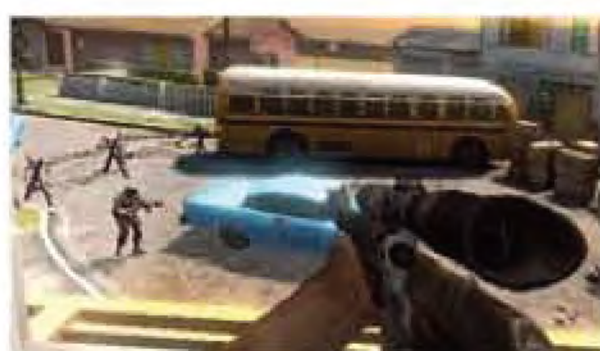
Mundo Misterioso será la adaptación del juego para 3DS. Será un plataformas en 2D y homenajeará a *Castle of Illusion*, el mítico juego de Mega Drive, con niveles basados en Peter Pan o Aladdin.



LAS CLAVES



1 EL MODO CAMPAÑA estará ambientado durante la Guerra Fría, a camino entre las otras entregas de Black Ops.



2 EL MULTIJUGADOR para ocho cuenta con un sistema de progresión muy similar al del juego original.



3 EL MODO HOSTILES por oleadas sustituirá a los clásicos zombies. No se descarta un DLC posterior.

Noviembre **Activision** **Shoot´em up**

CALL OF DUTY BLACK OPS DECLASSIFIED

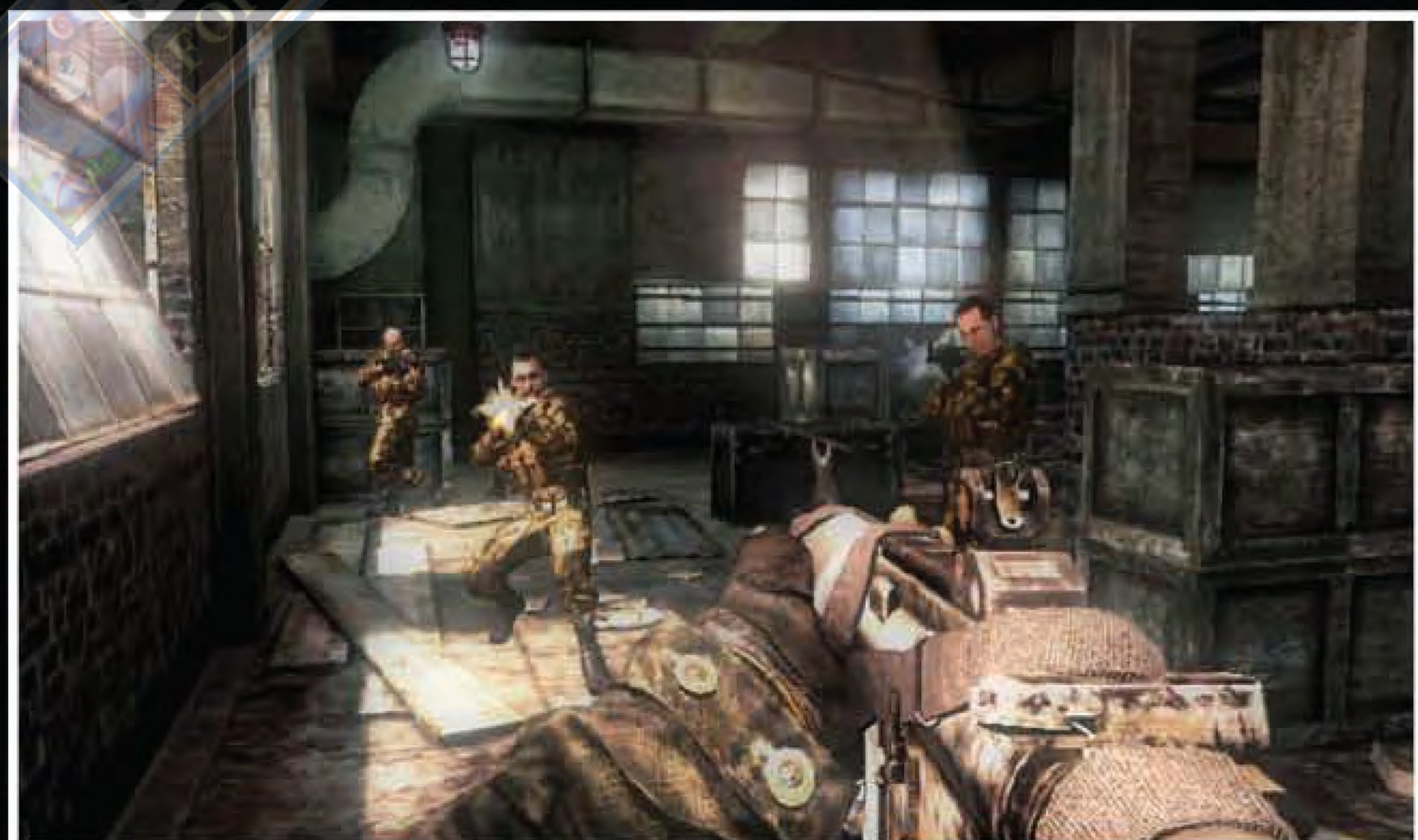
El entrenamiento militar incluye marchas cargados con todo el equipo de campaña... Ya no serán ningún problema, porque un ejército entero cabrá en nuestro bolsillo.

EL DESPEGUE DE PS VITA DEPENDE DE TÍTULOS EXCLUSIVOS con tanta fuerza como *Black Ops Declassified*. Olvidaos de simples adaptaciones, porque el juego desarrollado por Nihilistic Software (los creadores de *Resistance Falling Skies*) será un *Call of Duty* en toda regla. Su argumento servirá como puente entre *Black Ops* y su secuela, y transcurrirá a mediados de los años ochenta

Además del modo campaña, *Declassified* contará con un completo multijugador para ocho, a través de Wi-Fi, con seis mapas (algunos adaptados del juego original, como Nuketown o WMD) y un sistema de rangos, ventajas y armas desbloqueables que no tendrá nada que envidiar a las versiones de sobremesa. Lamentablemente, el título portátil no tendrá modo zombies, aunque sí se ha incorporado un minijuego por oleadas llamado Hostiles. En lo que respecta a los aspectos técnicos (que despertaron bastante inquietud cuando el juego se mostró en el último E3) parece que muchos de los problemas se están solucionando: la iluminación y las sombras dinámicas han dado un importante paso adelante, así como la resolución de algunas texturas. Los modelos aparecen más detallados que en las primeras versiones, e incluso se mueve de manera más suave. Y no solo su aspecto estará a la altura de la saga de Activision; los controles aprovecharán la pantalla táctil y los dos sticks para que tengamos una navegación tan fluida como en las consolas "mayores". La fecha de lanzamiento aún está por confirmar. HC

→PRIMERA IMPRESIÓN

Por el momento, le faltan por pulir algunos aspectos técnicos, aunque la perspectiva de jugar el multijugador de *Call of Duty* en cualquier parte nos parece la bomba.

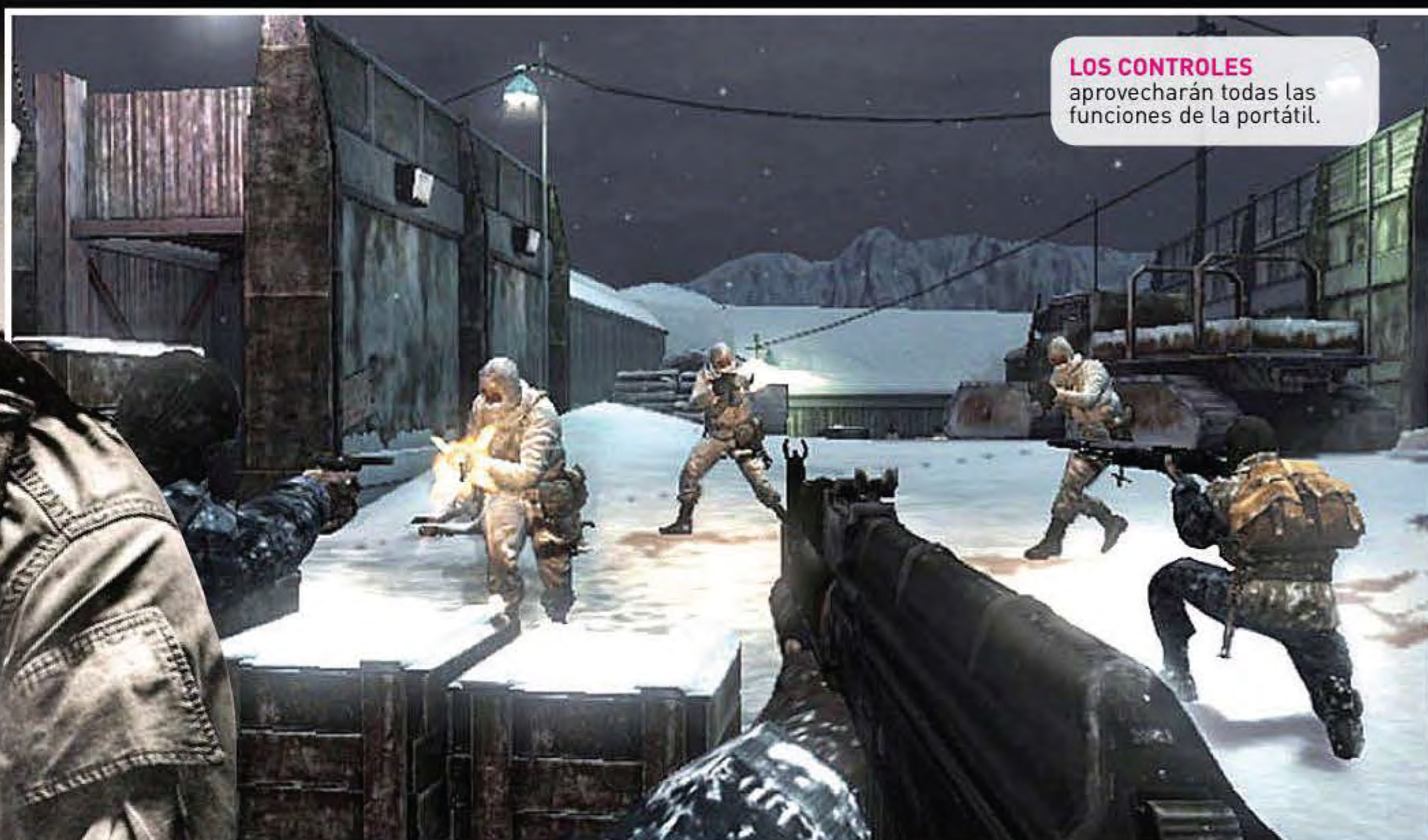


LA CAMPAÑA tendrá un ritmo salvaje, propio de la saga, lleno de momentos espectaculares y con algunas secuencias a cámara lenta.



LA AMBIENTACIÓN tomará algunos elementos reales, ocurridos durante la Guerra Fría, y servirá como nexo entre los otros dos *Call of Duty Black Ops*.





LOS CONTROLES aprovecharán todas las funciones de la portátil.



LOS MODOS MULTIJUGADOR SOPORTARÁN OCHO JUGADORES VÍA WI-FI

¡OJO AL DATO!

También en un pack...

INCLUYE UNA EDICIÓN ESPECIAL DE LA CONSOLA

Este pack está formado por la consola en edición especial, una tarjeta de memoria de 4GB, una funda exclusiva, con el logo de *Black Ops Declassified*, y por supuesto, el juego (en versión digital para descargar).



■ 16 de noviembre ■ Sega ■ Velocidad

SONIC & ALL STAR RACING TRANSFORMED

Sega tiene un garaje repleto de historia nostálgica, y está a punto de abrise para dar paso a una espectacular mezcla de derrapes, poderes y conducción por tierra, mar y aire.

LAS CLAVES



1 LOS PERSONAJES serán unos 20, de diversas sagas: Sonic, Beat, Gilius Thunderhead, BD Joe, Vyse, Amigo...



2 LOS CIRCUITOS serán también una veintena y nos harán recordar buena parte de la historia de Sega, con un tono retro.



3 LOS VEHÍCULOS se transformarán para competir tanto en la tierra como en el agua y en el aire. El manejo variará.

■ **SIGUIENDO LA ESTELA DE *MARIO KART*,** Sega lanzó en 2010 un arcade de velocidad protagonizado por sus grandes estrellas. Dos años después, llega esta secuela de su "spin off", con cerca de 20 personajes y 20 circuitos extraídos de los juegos del erizo Sonic, en buena medida, y de otras franquicias, con un delicioso sabor a retro, como *Golden Axe, Panzer Dragoon, Jet Set Radio* o *Crazy Taxi*.

El estilo será tan sencillo como adictivo: llegar a la meta en primer puesto, no solo mediante zapatazos al acelerador, sino también usando poderes especiales y triquiñuelas.

→ LA PRESENCIA DE VEHÍCULOS CONVERTIBLES SERÁ UNA DE LAS NOVEDADES, ya que en las carreras se combinarán secciones por tierra, mar y aire. Los poderes especiales y las armas serán otro elemento indispensable de la competición. Habrá proyectiles de ataque, objetos para obstaculizar el camino, propulsores o herramientas defensivas. Los ataques se podrán lanzar hacia delante o hacia atrás, lo que hará que las carreras sean tan tácticas como moviditas. A eso, añadid la presencia de los derrapes, que serán un elemento esencial de la jugabilidad, para trazar las curvas y cargar turbos, al mas puro estilo de *Mario Kart*.

Los grandes protagonistas serán los personajes de Sega, pero también habrá cameos de gente como Rompe Ralph, el grandullón de la película homenaje de Disney a los videojuegos, que se estrenará en Navidad, o Danica Patrick, la famosa piloto de Nascar. Pero, por supuesto, los invitados estrella seremos nosotros. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

El multijugador, dotado de muchas opciones, promete ser tan dinámico como divertido. Habrá que ver lo que da de sí el offline.

EL MULTIJUGADOR será el gran estandarte del juego: se podrán disputar carreras online de hasta diez usuarios simultáneos, o bien a pantalla partida.



LAS ARMAS serán muy variadas: cañón de hielo, torbellino, fuegos artificiales, enjambres de abejas, peces globo, guantes de béisbol para defenderse...

EL ERIZO más veloz pisará el acelerador a fondo junto a infinidad de compañeros de trabajo de Sega.



Edición limitada...

CON METAL SONIC Y UN CIRCUITO DE *OUTRUN*

La edición limitada, disponible si se reserva el juego, incluirá dos extras muy interesantes: por un lado, el personaje de Metal Sonic; por otro, el circuito OutRun Bay, inspirado en la fase inicial de la mítica recreativa.

EL CONTROL AUNARÁ VELOCIDAD, DERRAPES Y PODERES ESPECIALES











LAS CLAVES

1 LA LICENCIA incluirá a los 24 pilotos de la F1 en versión "cartoon". Los circuitos, que serán adaptaciones de fantasía de los reales, serán once.

2 LAS ARMAS serán muy variadas: ondas expansivas, nubes de lluvia, teletransporte... Se podrá echar mano hasta del coche de seguridad.

16 de noviembre · Codemasters · Velocidad

F1 RACE STARS

EL MUNDIAL DE FÓRMULA 1 ESTÁ TOCANDO A SU FIN, con Alonso y Vettel luchando por convertirse en tricampeones, y Codemasters ha querido dar una vuelta de tuerca al "Gran Circo" para que se den tortas de verdad, con una adaptación de dibujos animados que recordará a sagas como *Mario Kart* y *ModNation Racers*. Sin nada que ver con la simulación realista de *F1 2012, F1 Race Stars* sacará partido de la licencia del tinglado automovilístico de Bernie Ecclestone para combinar velocidad, circuitos de fantasía y poderes especiales.

LA IDEA SERÁ GANAR A TODA COSTA, echando mano de acelerador, turbos y malas artes. ¿Os suenan las estampidas que suele protagonizar Romain Grosjean en las salidas de los Grandes Premios de Fórmula 1? Eso no es nada: aquí habrá burbujas con que descalabrar a los rivales, globos de confeti que entorpecerán la visión, teletransporte... No faltarán las referencias a la Fórmula 1, en forma de nubes de lluvia, la salida del coche de seguridad para ralentizar a los rivales o la presencia de boxes donde reparar los daños del vehículo. Las carreras contarán con la participación de doce pilotos, con la posibilidad de jugar online. Habrá diversos atajos y bifurcaciones, lo que generará una divertida aleatoriedad en las competiciones, con unos circuitos de lo más estrambóticos, ambientados en castillos, selvas, presas, acueductos o montañas rusas. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

Tiene el encanto de la licencia de la F1, pero el control puede resultar un poco tosco, ya que no hay posibilidad de hacer derrapes en las curvas.

HOBBY SHOPPING

→ Si tienes una tienda de videojuegos, y quieres anunciarte en este espacio solicita información en el teléfono: 902 11 13 15

MUCHO MÁS QUE

ESTRENOS

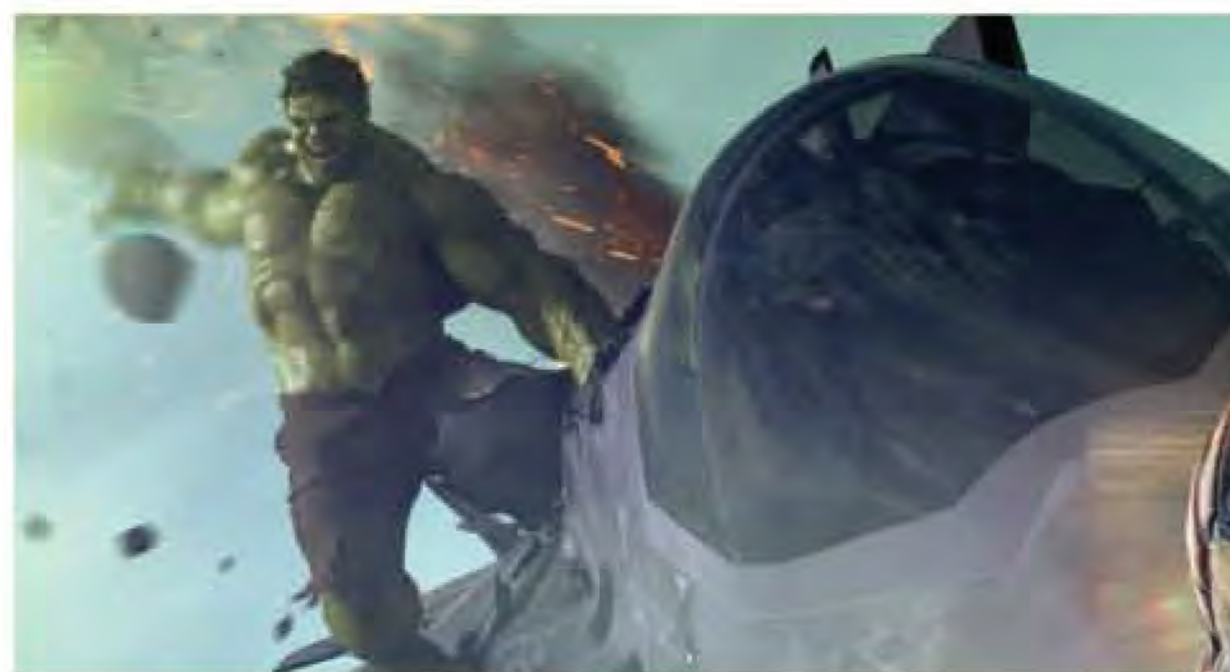
BD-DVD



Colección Los Vengadores

- Género **Ciencia ficción**
- Protagonistas **Robert Downey Jr., C. Hemsworth, C. Evans...**
- Director **Varios**
- Precio DVD **54,95 €**
- También en Blu Ray **84,95 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★★★☆





ARGUMENTO: Todas las películas de los super héroes de Marvel se lanzan ahora reunidas en una colección especial que hará las delicias de sus fans. Incluye las dos pelis de Iron Man, El increíble Hulk, Thor, Capitán América: El primer vengador y , por supuesto, la última de Los Vengadores.
EXTRAS DVD: Comentario del director, Escenas eliminadas... ✶



Hombre Lobo

- Género **Terror**
- Protagonistas **Ed Quinn, Stephen Rea, Steven Bauer...**
- Director **Louis Morneau**
- Precio Blu Ray **24,95 €**
- También en DVD **17,95 €**

VALORACIÓN:
SERIE ★★☆☆
EXTRAS ★★☆☆



ARGUMENTO: Una nueva vuelta de tuerca a la historia del Hombre Lobo que sitúa la acción en una aldea que está siendo aterrorizada por una misteriosa criatura. La cacería que organizan sus habitantes da para pasar una tarde entretenida de sofá y palomitas sin mayores pretensiones.
EXTRAS BLU RAY: Escenas eliminadas, Transformación de hombre a bestia, Legado de los monstruos, Creando al monstruo... ✶



El enigma del cuervo

- Género **Thriller**
- Protagonistas **John Cusack, Luke Evans, Alice Eve...**
- Director **James Mc Teigue**
- Precio Blu Ray **24,95 €**
- También en DVD **17,95 €**

VALORACIÓN:
SERIE ★☆☆☆
EXTRAS ★☆☆☆



ARGUMENTO: Las novelas de Edgar Allan Poe han dado mucho juego como inspiración para pelis oscuras y góticas, pero en este caso el propio escritor se convierte en protagonista cuando tiene que investigar una serie de crímenes inspirados en sus historias con la ayuda de un joven detective. Suena interesante, pero no logra captar nuestro interés.
EXTRAS BLU RAY: Escenas eliminadas, Comentarios de los creadores... ✶

LIBROS

El dragón de hielo

George RR. Martin, autor de la saga de Canción de hielo y fuego, firma también este cuento de fantasía protagonizado por Adara, una niña que se hace amiga de un dragón con el que se olvida de la amenaza del enemigo del norte.

- Editorial **Montena** ■ Precio **15,95 €**



Alan Moore: Storyteller

Gary Spencer Milidge se pone al frente de esta monografía, que repasa la obra del autor de Watchmen o V de Vendetta, entre otros.

- Editorial **Planeta DeAgostini** ■ Precio **30 €**







VIDEOJUEGOS

ESTRENOS

BD-DVD



The Amazing Spider-Man

- Género **Fantástica**
- Protagonistas **Andrew Gardfield Emma Stone, Rhys Ifans...**
- Director **Marc Webb**
- Precio Blu Ray **17,99 €**
- También en DVD **15,99 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★★★★




ARGUMENTO: ¿Hay alguien que aún no conozca el origen de Spider-Man? Por si acaso, esta película vuelve a recordárnoslo, esta vez con el Lagarto como principal villano al que tiene que enfrentarse Peter Parker.
EXTRAS BLU-RAY: Aplicación para iPad o tableta Sony, Más de 90 minutos de reportajes, Escenas eliminadas, Comentarios en audio... ✶



Avatar
Edición 3D Limitada

- Género **Ciencia ficción**
- Protagonistas **Sam Worthington, Zoe Saldana, Joel Moore...**
- Director **James Cameron**
- Precio Blu Ray **30,76 € (incluye Blu Ray 3D, Blu Ray y DVD)**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ☆☆☆☆



ARGUMENTO: La película más taquillera de la historia llega por fin en una edición que nos permite disfrutar en casa de la belleza del planeta Pandora en 3D igual que lo vimos en las salas de cine. Sin embargo, es clamorosa la ausencia de extras y se echa de menos una versión extendida que hubiera redondeado la oferta. ¿Quizá lanzarán una edición así más adelante?
EXTRAS BLU RAY: Menús interactivos, Acceso directo a escenas. ✶



Homeland
Primera temporada

- Género **Thriller**
- Protagonistas **Claire Danes, Damian Lewis...**
- Director **Varios**
- Precio DVD **43,02 €**
- No disponible en Blu Ray

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★★★☆



ARGUMENTO: Los productores de 24 siguen demostrando su habilidad para crear suspense en esta serie, que narra la historia de un marine estadounidense que vuelve a casa tras ser rescatado de su cautiverio en Irak. A su regreso, una agente de la CIA le sigue los pasos porque sospecha que puede estar preparando un atentado de Al Qaeda.
EXTRAS DVD: Prólogo de la segunda temporada, El making of de la primera temporada, Escenas eliminadas... ✶

MÚSICA

The greatest video game music

La orquesta filarmónica de Londres interpreta 20 temas de títulos tan famosos como *Zelda, GTA IV, Final Fantasy VII* o *Metal Gear Solid*.

- Compañía **X5**
- Precio **18,99 €**



CINE

Sin ley

Basada en hechos reales, cuenta la historia de la lucha entre los hermanos Bondurant, contrabandistas de alcohol, y un implacable agente especial.

- Productora **Millennium**
- Estreno **14 de noviembre**



BAZAR

Ediciones especiales, figuras, ropa... todo para los jugones.



▲ UN REGALO CONTAGIOSO

Este maletín reproduce exactamente el del virus-T y el Antivirus de la saga Resident Evil. Los frascos están hechos de plexiglás y aluminio y se iluminan con LED. ¡Sólo hay 750 en todo el mundo!

Más información en: www.vistoenpantalla.com
Precio: 163,96 €

DOS EDICIONES, UNA SOLA NACIÓN ▶

Assassin´s Creed III ya está aquí. Si aún no te has hecho con él, puedes aprovechar para elegir una edición especial. La Join or Die Edition incluye una caja de coleccionista, un medallón, un libro de notas de G. Washington y 2 DLC extra. La Freedom Edition, funda metálica, caja de coleccionista, una figura de Connor, el libro de Washington y 3 DLC extra.

Más información en: shop.ubi.com
Precio: 71,95 y 91,95 €





◀ SI TIENES QUE SALTAR AL CAMPO DE BATALLA. HAZLO CON ESTILO

La edición Hardened de *Call of Duty Black Ops II* tiene todo lo que un buen soldado podría desear. Incluye un estuche metálico, insignias de coleccionista, BSO con el tema de Trent Reznor, los DLC Nuketown Zombies y Nuketown 2025, un camuflaje de arma, un fondo para tu perfil y dos complementos de avatar para Xbox Live.

Más información en: www.callofduty.com
Precio: 91,95 €

QUÉ BONITO ES LABRARSE UNA PROFESIÓN ▶

Sí, podrías conformarte con la edición normal del nuevo *Hitman Absolution*, pero lo mejor es conseguir esta Professional Edition. En ella encontrarás un libro de arte, un estuche de lujo, un DVD con el making of y tres armas especiales de la agencia.

Más información en: www.hitman.com
Precio: 69,95 €



MANGA Y CÓMIC

Ataque a los titanes



Unos enormes monstruos, los titanes, tienen en jaque a lo que queda de la raza humana. Sin embargo, unos pocos rebeldes han decidido enfrentarse a sus opresores.

Publicado por: Norma Editorial
Precio: 8 €

Assassin´s Creed The Chain

Continúa la historia de Nikolai Orelov, el asesino que vivió durante la revolución rusa. Sus aventuras y la de su descendiente Daniel de la Cruz son cruciales en la lucha con los templarios.

Publicado por: Panini Comics
Precio: 10 €





HC Nº 256 A LA VENTA EL 30 DE NOVIEMBRE

Llega Wii U
Habla Miyamoto



En Hobby Consolas lo tenemos claro; el lanzamiento de una nueva máquina siempre es motivo de celebración. Y en este caso, nada mejor que tener una larga charla, en exclusiva, con Shigeru Miyamoto (creador de *Mario*, *Zelda* y *Donkey Kong*, y director de desarrollo de Nintendo) que nos cuenta todo sobre Wii U.

NOTA: Todos los contenidos que aparecen en esta página están sujetos a posibles cambios por circunstancias ajenas a nuestra redacción. Hobby Consolas no se hace responsable por las molestias que se pudieran ocasionar.

STAFF

DIRECTOR: Javier Abad

REDACCIÓN
REDACTOR JEFE: David Martínez
JEFE DE SECCIÓN: Daniel Quesada

MAQUETACIÓN
MAQUETADOR: Jorge García

COLABORADORES: Javier Gamboa, David Alonso, Juan Carlos Ramírez, Carlos Hergueta, Borja Abadíe, Rafael Aznar, Gustavo Acero, Javier Parrado, Melissa

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

DIRECTOR DE HOBBYCONSOLAS.COM:
José Luis Sanz

axel springer

Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.

DIRECTORA GENERAL: Mamen Perera

ÁREA DE VIDEOJUEGOS
DIRECTOR DE ÁREA: Manuel del Campo
DIRECTOR DE ARTE: Abel Vaquero
SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO-FINANCIERO: José Aristondo
DIRECTORA DE PRODUCCIÓN Y DISTRIBUCIÓN: Virginia Cabezón
DIRECTOR DE SISTEMAS: Javier del Val

PUBLICIDAD
DIRECTORA DE MARKETING Y PUBLICIDAD: Belén Fernández
JEFA DE SERVICIOS COMERCIALES: Jessica Jaime
DIRECTOR COMERCIAL: José Manuel Saco
EQUIPO COMERCIAL: Monica Marín, Noemí Rodriguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Sergio Real, Sergio Calvo.
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD: Lucia Martínez
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN:
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 540 777 Fax: 902 54 01 11

Distribución: S.G.E.L..
Tlf. 91 657 69 00
Portugal: Johnsons Portugal
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf.: 837 17 39. Fax.: 837 00 37
Asesor Serv. Producción: Asedict Gestion Editorial S.L.
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: Rotedic S.A. Tlf. 91 8066151
Asesor Servicios Producción:
Asedict Gestión Editorial S.L.
Depósito Legal: M-32631-1991

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S. L.
Tlf.: 902 73 42 43
ARGENTINA. York Agency, S. A.
MÉXICO. Pernas y Cía., S. A. de C. V.
VENEZUELA. Distribuidora Continental.

Printed in Spain

Publicación controlada por ojd



Hobby Press Es una marca de Axel Springer España S.A.




LOCOSxDD
FOROXD





HOBBY CONSOLAS


HOBBY
CONSOLAS
HALO 4